Belgien bfr 145,- Dänemark dkr 29,- Frankreich FF 25,- Griechenland Dr 900,- Luxemburg Lfr 145,- Niederlande hfl 8,40 Österreich öS 55,- Schweiz sfr 7,- Spanien ptas 490,-

PC Games Disc & Mag

COMPUTEC VERLAG

3/94
DM 7,-

Das meistverkaufte PC-Spiele Magazin
Quelle: IVW

Die Knaller des Monats

SimCity 2000
Gabriel Knight
Alone in the Dark 2

Heiße News aus Las Vegas

Messebericht CES

Technologie der Zukunft

Power PC

Sollten Sie hier keine Diskette vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

Für den Umtausch defekter Disketten verwenden Sie bitte den Garantie-Coupon aus dem Heft und schicken ihn an:

Meiller-Comcard
Reklamationen Computec Verlag
Postfach 10062
08223 Falkenstein

Im großen CD-ROM-Teil

Strike Commander
Journeyman Project

COVERDISK

Pinball Fantasies

Der Pinball Dreams-Nachfolger und zwei ultimative DOOM-Trainer!

386er • EMS • Tastatur • VGA



WHAT'S UP?

Für Geschäftsleute in der Spielebranche gibt es alljährlich im Januar ein zweites Weihnachtsfest. Anläßlich der Consumer Electronics Show, kurz CES, stellen alle bekannten und auch weniger bekannten Hersteller die Highlights der kommenden zwölf Monate vor. Leider fiel die Ausbeute dieses Jahr äußerst spärlich aus, denn lediglich zwei winzig kleine Firmen konnten mit herausragend innovativen Produkten aufwarten; die festen Größen im Business zeigten zwar auch tolle Spiele, doch war das meiste längst bekannt und es fehlte der letzte Kick.

Ahead Inc. und Wavefront zeigten allen anderen, daß die Größe eines Unternehmens nicht mit der Qualität der Produkte zusammenhängen muß. Virtual Guitar von Ahead ist für den Heimanwender bestimmt am interessantesten, läßt es doch selbst ungeübte Gitarristen zu absoluten Megastars aufsteigen. Einfach die Saiten im richtigen Takt anschlagen und schon ergeben sich harte Riffs und beeindruckende Melodien. Sogar fesselnde Soli sind mit diesem Instrument kein Problem.

Das ständig wachsende Unternehmen Wavefront rührte für seine neue Entwicklungssoftware Gameware kräftig die Werbetrommel. Wer in Las Vegas schon einmal das Hotel Luxor besucht hat, ist an einer Fahrt in dem sagenhaften Simulator In Search of the Obelisk bestimmt nicht vorbeigekommen. Diese beeindruckenden Effekte stellt nun Gameware zur Verfügung, so daß wir uns schon einmal auf eine heiße Zukunft einstellen können. Über beide Produkte werden wir Sie in der nächsten Ausgabe ausführlich informieren.

Oliver Menne
Leitender Redakteur

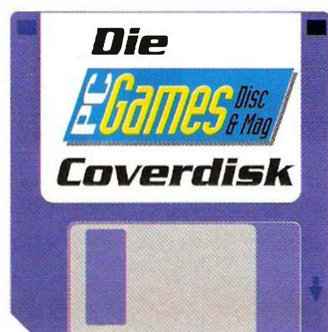
PC ACTION 2/94

Alle PC ACTION-Kunden werden in der Zwischenzeit bestimmt bemerkt haben, daß wir die Ausgabe 1/94 übersprungen haben, um mit der seit kurzem beiliegenden PC Games konform zu gehen. Im gleichen Atemzug mit der Änderung der Heftnumerierung ist uns dann auch prompt ein kleines Mißgeschick passiert, das viele von Ihnen bestimmt geärgert hat. Das eigentlich vorgesehene Grand Monster Slam wurde versehentlich mit PC Risiko vertauscht. Da Sie dieses Programm ja ursprünglich nicht kaufen wollten, bitten wir Sie, den Garantieschein umgehend einzuschicken, damit wir Ihnen das richtige Spiel - nämlich Grand Monster Slam - zukommen lassen können. Wir bitten nochmals um Entschuldigung für Ihre Unannehmlichkeiten.

PC ACTION/PC GAMES

Da im Zusammenhang mit PC Games und PC Action einige Verwirrungen und Verwechslungen aufgetreten sind, ist hier noch einmal eine kurze Erklärung: Bei PC Action haben wir uns bemüht, eine neue Heftform zu finden, die dem Leser neben dem Magazin auch eine Diskette mit voll spielbaren Programmen bietet. Wer trotzdem gerne die Coverdisk mit teilweise spielbaren Demoversionen haben möchte, der kann diese für DM 2,50 im Demoservice nachbestellen. Die "normale" PC Games wird weiterhin mit Coverdisk ausgeliefert und kostet im Zeitschriftenhandel DM 7.-

Pinball Fantasies





Die Pinball Dreams-Coverdisk der Ausgabe 8/93 stieß in unserer Leserschaft auf dermaßen große Resonanz, daß wir uns entschieden haben, auch die Demoversion des Nachfolge-Programms auf die Coverdisk zu bringen. Pinball Fantasies wird wieder vier verschiedene Flipper-Tables enthalten, von denen Sie einen bereits jetzt nach Lust und Laune ausprobieren können.

Der Table "Party Land" enthält alles, was man von einem guten Flippertisch erwarten kann: Ein dritter Flipper auf halber Höhe, mehrere Rampen und Sink-Holes sowie eine grandios gezeichnete Tischoberfläche. Wer bereits Erfahrungen mit Pinball Dreams sammeln konnte, wird feststellen, daß die Spielbarkeit bei Pinball Fantasies erheblich verbessert wurde: Der Ball läßt sich besser kontrollieren und geht weniger oft ins Seitenaus. Das bedeutet mehr Spielspaß und weniger Frust. In der Endversion können Sie zwischen der normalen VGA-Darstellung und erweiterter Super-VGA-Grafik in 256 Farben wählen. Die "Party Land"-Coverdisk-Version läßt sich pro Flipperpartie fünf Minuten lang spielen. Unterstützt werden alle VGA-Grafikkarten sowie Sound-Blaster- und AdLib-Soundkarten.

MEHR INFOS AUF SEITE 66

Dieses Mal haben wir für Sie den Flipper Partyland aus Pinball Fantasies für Sie ergattern können.

INHALT

RUBRIKEN

SPIEL DES MONATS

REVIEWS

Momentan existieren nur wenige Spiele, die schon einige Jahre auf dem Buckel haben, aber trotzdem noch in aller Munde sind. Neben den Klassikern Railroad Tycoon und Civilization gehört zweifellos auch SimCity zu dem erlauchten Kreis ewig junger Spiele. Dabei ist es natürlich umso besser, wenn sich der Hersteller dazu entschließen kann, das technisch längst überholte Kultspiel auf Vordermann zu bringen. Nachdem MicroProse mit Pirates! Gold und Railroad Tycoon Deluxe den munteren Reigen eröffnet hat, folgt nun Maxis mit SimCity 2000! Dreidimensionale Stadtpläne, eine phantastische Auflösung und einige neue Optionen machen dieses Remake zu einer lohnenden Investition. Lesen Sie unseren ausführlichen Test ab Seite 72.



72

CD-ROM

PD & SHAREWARE

SPECIAL

HARDWARE

WORKSHOP

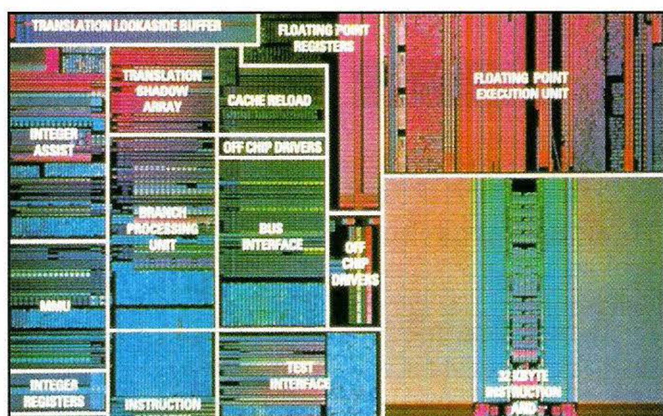
Super Abo auf
Seite 107



18 **Im vierwöchigen Rennen um den Titel "Das Spiel des Monats" blieb Star Trek 2: Judgment Rites kurz vor Schluß auf der Strecke und Alone in the Dark 2 konnte mit großen Schritten vorbeiziehen. Den Erfahrungsbericht können Sie ab Seite 18 verfolgen.**



24 **Im Frühjahr schießen die Actionspiele wie Pilze aus dem Boden. Letzten Monat konnte Terminator Rampage schon einen Großteil der Redaktion fesseln; mit dem Erscheinen von DOOM war an normales Arbeiten jedoch nicht mehr zu denken...**



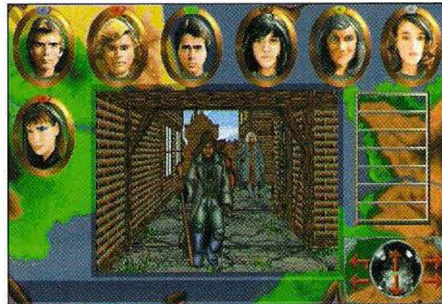
104 **Unentschlossen beim Hardwarekauf? Die Entscheidung zwischen einem Macintosh oder PC wird dem Käufer nicht gerade leicht gemacht. Power PC verspricht, beide Systeme zu vereinen. Weder Fisch noch Fleisch oder die Technologie der Zukunft?**

UP TO DATE

von
Thomas Borovskis
und
Oliver Menne

The Seventh Sword of Mendor

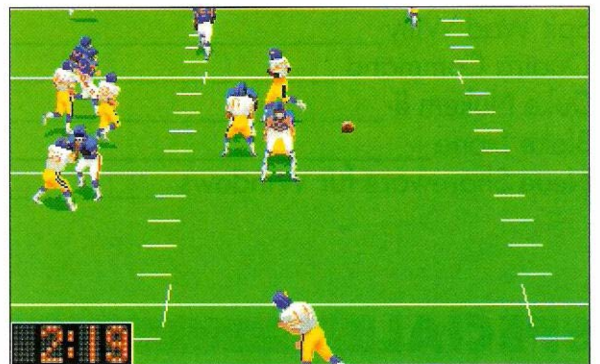
Sieben Schwertstreiche



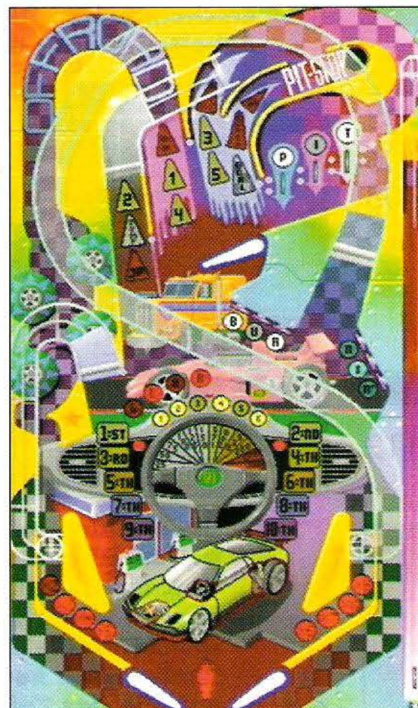
Ein Rollenspiel mit traditioneller Ausrichtung wird für die Frühlingsmonate von Grandslam Video angekündigt. In The Seventh Sword of Mendor leitet der Spieler eine Party von sechs Charakteren durch ein Fantasy-Land, dessen Ausmaße die Dimensionen vieler bekannter Rollenspiele sprengen soll: An Kartenfläche soll das Programm mit seinen über 350 Kilometern begehbare Land- und Dungeonfläche vielen Konkurrenten überlegen sein - dem Referenzprogramm Ultima Underworld beispielsweise um den Faktor 10. In der mittelalterlichen Welt Grymordia, deren Einheit durch sieben magische Schwerter aufrechterhalten wird, herrscht das Chaos: Eines jener Schwerter ist spurlos vom Kontinent Arcurann verschwunden und die Einheit im Reich ist plötzlich gefährdet. Ihre Aufgabe ist es, das Schwert der Einheit wiederzufinden. In Anbetracht der großartig klingenden Ankündigungen, wie 150 verschiedene Zaubersprüche und 50 verschiedene animierte Monstertypen, darf man auf die Veröffentlichung wirklich gespannt sein.

Unnecessary Roughness

Touchdown!



Unter offizieller Lizenz der amerikanischen National Football League Players Association (NFLPA) bastelt man bei Accolade derzeit an einer Football-Simulation in SuperVGA-Auflösung. Die überwiegend actionorientierte Sportsimulation soll dem Spieler alle realen Aspekte des harten Männersports vermitteln. Die "überaus realistischen Animationen" erschienen uns in der vorliegenden Betaversion als nicht unbedingt lebensecht. Bleibt also abzuwarten, was die Vollversion zu bieten hat. Sehr interessant ist auf alle Fälle die stattliche Anzahl an unterschiedlichen Bewegungen, Angriffs- und Defensiv-Taktiken sowie die Möglichkeit, zu zweit gegeneinander anzutreten.



Pinball Fantasies

Sie rollt und rollt und rollt...

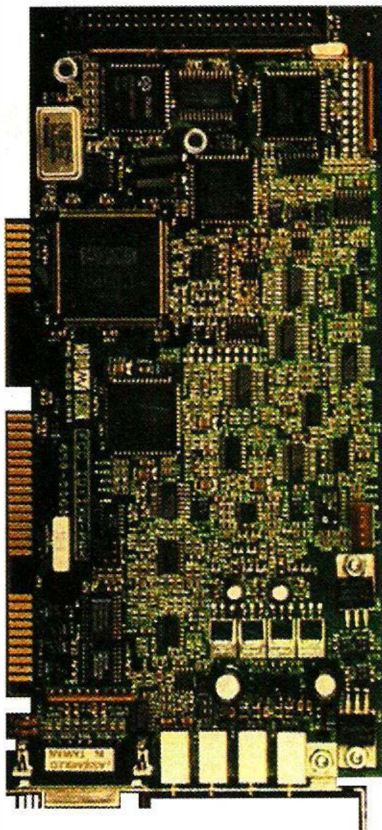
Eine Legende auf dem Amiga ist diese Flippersimulation bereits; jetzt endlich dürfen sich auch PC-Besitzer am Pinball Dreams-Nachfolger erfreuen - und das sogar wahlweise in VGA- oder Super VGA-Grafik. Die Coverdisk der vorliegenden Ausgabe gibt Ihnen übrigens heute bereits die Möglichkeit, in einen der vier Tables aus dem Hause 21st Century hineinzuschnuppern. Neben Party Land werden sich die Tische Speed Devils, Billion Dollar Gameshow und der Gruselflipper Stones and Bones in der Endversion befinden. Wie gewohnt können sich bis zu acht Mitspieler beteiligen, neu hingegen sind einige zusätzliche Optionen: Beispielsweise können die Winkel der einzelnen Tables individuell verstellt werden. In der nächsten PC Games lesen Sie einen ausführlichen Testbericht.

Pro Audio Studio 16

Richtigstellung

In unserer umfassenden Soundkartenübersicht (Ausgabe 12/93) ist uns auf Seite 107 ein kleines Mißgeschick unterlaufen, das der Pro Audio Studio 16 von Media Vision einen faden Beigeschmack gibt. Die richtigen Werte können Sie dem untenstehenden Bewertungskasten entnehmen.

Zwar entspricht der Text zu dieser Soundkarte durchaus den Eindrücken unserer Testmannschaft, doch wurde versehentlich ein falscher Kasten an das Ende des Artikels gestellt. Dieser kleine Fehler im Layout erzeugt allerdings ein völlig falsches Gesamtbild. Weder muß man sich mit einer manuellen Installation unter Windows herumplagen noch darf man sich über fehlende Softwarepakete beschweren. Die Pro Audio Studio 16 hat selbstverständlich beides zu bieten; lediglich eine fehlende Wavetable-Option kann ihr angekreidet werden. Die positiven Eigenschaften lassen dieses Manko allerdings schnell vergessen, denn schließlich wird dem Anwender ausgezeichnete Windows-Software, ein hervorragendes Handbuch und ein eingebautes SCSI-Interface geboten.

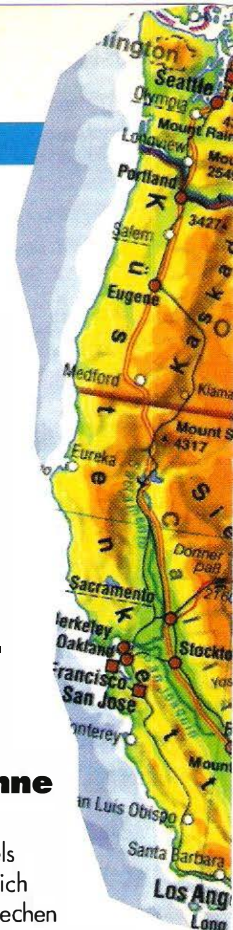


- \+ *sehr gute Software unter Windows*
- \+ *umfangreiche Dokumentation*
- \+ *integriertes SCSI-Interface*
- \- *keine Wavetable-Option verfügbar*

Hier nun also der korrekte Kasten für alle Leser, die sich noch nicht für eine der vorgestellten Soundkarten entscheiden konnten.

Messebericht CES - Las Vegas

Glitzerstadt



Viva Las Vegas! Mit diesem Song huldigten vor einem Jahr die bärtigen Südstaatenrocker ZZ-Top dem schillernden Zocker- und Spielerparadies im Herzen Nevadas. Eine gewaltige Flut von 22 Millionen Besuchern hat die mittlerweile 800.000 Einwohner fassende Wüstenstadt Jahr für Jahr vorzüglich zu bewirten, um ihre einzige Einnahmequelle auch bei Laune zu halten.

■ Von Oliver Menne

Ein nicht unerheblicher Teil dieser 22 Millionen Gäste besucht alljährlich vom 6. bis 9. Januar die Consumer Electronics Show, die sogenannte CES. Diese überdimensionale Ausstellung hat alles zu bieten, was im Bereich der Unterhaltungselektronik möglich ist. Die riesige Palette reicht dabei von neuen Entwicklungen in der Fernsehtechnologie über Stereotürme bis hin zu wattstarken Car-HiFi-Anlagen. Obwohl das natürlich alles sehr interessant und überaus trendweisend ist, wird sich jeder Computerspieler sofort in die vier Hallen stürzen, in denen das Neueste auf dem Videospielesektor vorgestellt wird.

Revell

Alle passionierten Modellbauer schwören bestimmt auf die Spezialisten von Revell. Auf dem Computerspielesektor gelang den bekannten Profis allerdings noch nicht der große Durchbruch. Die beiden ersten Produkte der geplanten Simulatorenreihe konnten nicht gerade überzeugen und verschwanden im mittlerweile riesigen Softwaredschungel. Der nächste Teil sieht aber überaus vielversprechend aus, obwohl der klischeehafte Name Operation Airstorm das vielleicht nicht vermuten läßt.
Ein wunderbares Construction Kit wurde auch diesmal integriert, so daß Modellbauer bestimmt auf ihre Kosten kommen. Die Flugsimulation darf man aber auf keinen Fall unterschätzen, denn die Beta-Version machte schon einen hervorragenden Eindruck. Die Grafik fließt butterweich und in einer akzeptablen Geschwindigkeit. Auch die Videosequenzen können überzeugen, wählte Revell doch einen sehr viel größeren Bildausschnitt als zahlreiche Konkurrenten. Erscheinen soll Operation Airstorm noch im ersten Quartal 1994.

American Laser Games

MadDog McGree konnte im letzten Weihnachtsgeschäft einen beachtlichen Erfolg erzielen. Über die Qualität des Spiels kann man sicherlich streiten, doch sprechen die Verkaufszahlen eine eindeutige Sprache. Jetzt haben sich die Jungs von American Laser Games dazu entschlossen, "Who Shot Johnny Rock?" für den PC umzusetzen, das in der Spielhalle ebenfalls ein Riesenerfolg war. Es verfügt über die gleiche Game-Engine und soll nach Aussagen der Hersteller noch im Frühjahr über die Ladentheken gehen. Im nächsten Winter dürfen sich Cowboys und -girls auch schon auf den zweiten Teil zu

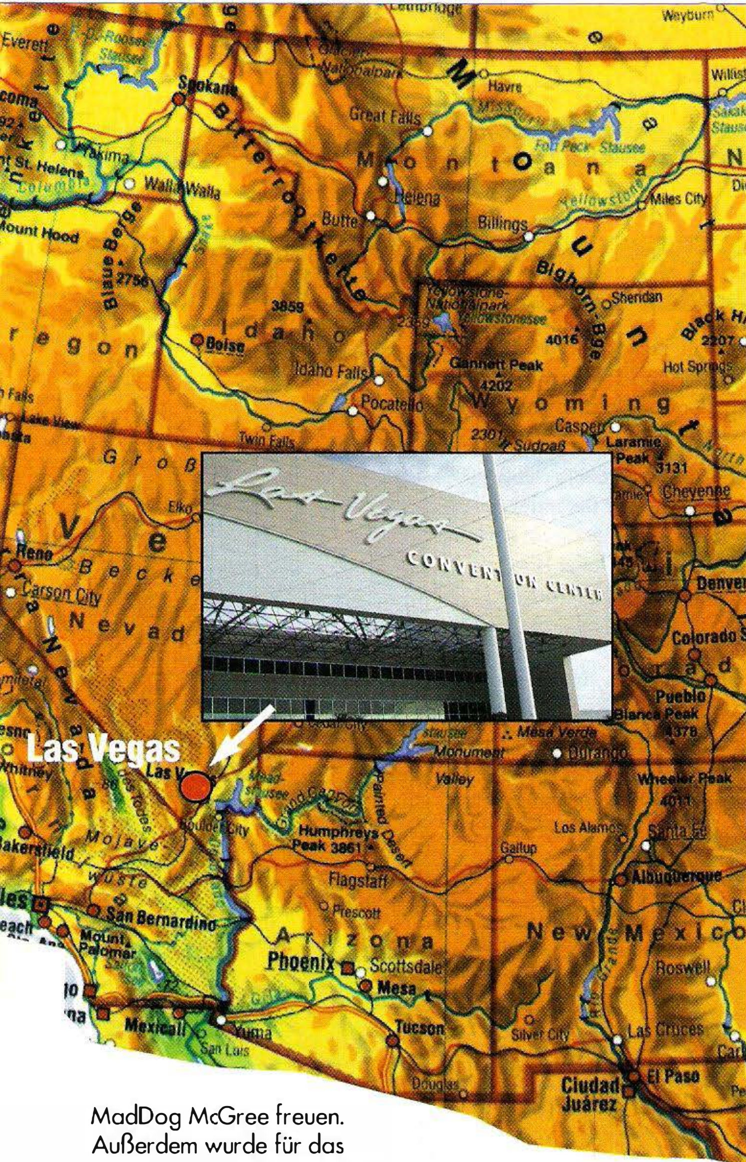












MadDog McGree freuen. Außerdem wurde für das Mega CD 2 die "Game Gun" vorgeführt, mit der sich die Konsole wie der Automat bedienen läßt. Bislang ist für den PC in der Hinsicht nichts geplant, wir halten Sie aber natürlich weiter auf dem laufenden.

New World Computing

Die Fantasyreihe Might and Magic kann schon seit Jahren jung und alt begeistern, was der Erfolg vom fünften Teil umso deutlicher macht. Ein sechster Teil ist bereits in Planung, doch muß man noch eine ganze Weile gedulden, bis es endlich soweit ist. New World Computing möchte seinen Fans aber die Wartezeit ein wenig versüßen und



bringt deshalb zu Beginn des Jahres ein Strategiespiel auf den Markt, das auf die Regeln von Might and Magic zurückgreift. Der Titel? Heroes of Might and Magic! Außerdem ist eine neue Panzersimulation in Arbeit, die mit sagenhafter 3D-Grafik und hunderten von gerenderten Objekten aufwarten kann. So eine Simulation wäre aber nichts Besonderes, wenn es nicht einige tolle Features geben würde: Zephyr kann gegen drei Computergegner oder über ein Nullmodemkabel gegen einen menschlichen Mitspieler gespielt werden. Sollte man über ein Netzwerk verfügen, so können sogar vier menschliche Spieler an der Schlacht teilnehmen. Das Erscheinungsdatum stand allerdings noch nicht fest.

Psygnosis

Im Zusammenhang mit dem englischen Softwarehaus Psygnosis fällt in letzter Zeit immer wieder ein Name: Microcosm. Der Grundstein für das Spiel wurde mit Die Reise ins Ich schon vor einigen Jahren gelegt. Warum? Ganz einfach, bei Microcosm muß man sich mit einem stark verkleinerten Raumschiff im Körper eines Wirtschaftsbosses namens Tiron Korsby bewegen und Jagd auf einen Killerdroiden machen. Für die Musik und Soundeffekte zeichnet kein geringerer als Rick Wakeman, früherer Keyboarder bei der Rockgruppe Yes, verantwortlich. Bei den Spezialeffekten wird man gleich an die Filmhits T2 und Jurassic Park erinnert. Erscheinen soll Microcosm Anfang Februar.

MicroProse

MicroProse konzentrierten sich hauptsächlich auf ihr Lizenzprodukt Star Trek: The Next Generation. Als besondere PR-Action hatten Data und Dr. Crusher einige Live-Auftritte, gaben Autogramme und unterhielten sich mit dem Publikum. Vorbildlich, MicroProse!



Vor allem das ältere Publikum wird vom Fleet Defender angesprochen, sollte man doch vorher schon einige Flugsimulationen gespielt haben.



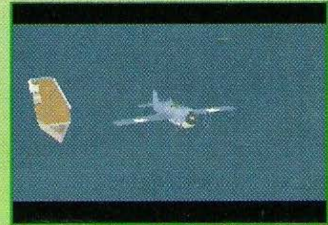


Obwohl gerade erst Judgment Rites erschienen ist, darf sich Star Trek: The Next Generation gute Chancen ausrechnen.





Bei 1942 steht auch wieder der Luftkampf Mann gegen Mann auf dem Programm. Ein möglicher Nachfolger zu Dogfight?





Sid Meier erklärte ausführlich das Konzept, das hinter seinem neuesten Produkt CPU Bach steht. Er hatte die Programmierung auf dem PC schon längst begonnen, aber dann abgebrochen, als er bemerkte, daß das 3DO wesentlich besser für seine Zwecke geeignet ist. Er sieht CPU Bach als Unterhaltungsprodukt der Zukunft. Seiner Meinung nach wird man sich schon bald mit Freunden im Wohnzimmer treffen und im Hintergrund der multimedialen Unterhaltung frönen. CPU Bach ist lediglich der erste Schritt.

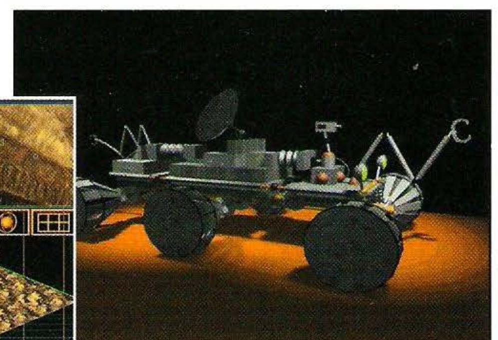


Sierra

Wie einige andere Hersteller hat sich auch Sierra dazu entschlossen, die Vorführungen in eine Hotel-Suite zu verlegen. Hier gab es dann auch ein ganz ausgezeichnetes neues Produkt zu sehen: Outpost! Viele haben sich bestimmt schon über dieses Weltraumspiel informiert und wissen, daß es in den Grundzügen sehr an SimCity erinnert. Da als Produzent Bruce Balfour hinter dem Projekt steckt, darf man vermuten, daß

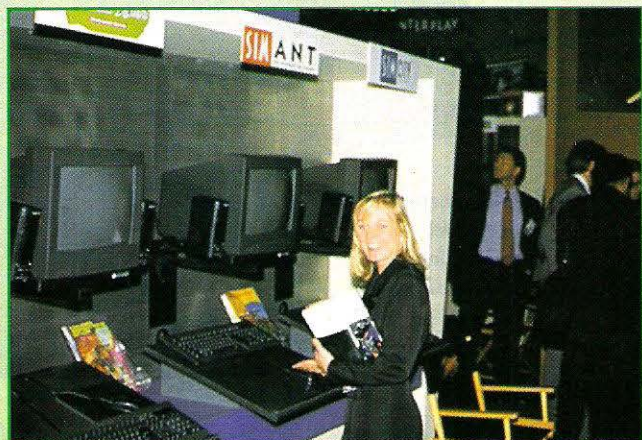






Outpost spricht vor allem Strategiespieler an.

Interplay



Interplay zeigte einige neue CD-ROM-Konvertierungen. Die beiden Sim-Programme SimCity und SimAnt sorgten natürlich für großes Aufsehen, verbrachten doch die Programmierer allein für SimAnt mehrere Tage in der Wüste, um realistische Landschaftsaufnahmen zu bekommen.
Rusty Buchert erklärte außerdem in einem kurzen Gespräch, daß bald ein Programm namens Starfleet Academy folgen wird, das alle Star Trek-Fans sicherlich in seinen Bann zieht. Wer sich an den zweiten Star Trek-Film erinnert, weiß, worum es sich bei diesem Spiel handelt.





Stonekeep erscheint nun voraussichtlich Anfang März und nicht, wie ursprünglich geplant, im Januar. Es scheint sich aber zu lohnen.





Brückenmeister Omar Sharif ist auch beim zweiten Teil von Bridge mit von der Partie. Ob Sie ihn besiegen können, hängt ganz allein von Ihrem Können ab.





StarReach gibt sich zunächst den Anflug einer Wirtschaftssimulation, dann ähnelt es doch mehr Asteroids. Was es wirklich ist, erfahren Sie demnächst im Test.



Outpost sehr viel komplexer und realistischer wird als zahlreiche Konkurrenten. Der gute Bruce war schließlich jahrelang bei der NASA beschäftigt und kann dadurch auf einen schier unerschöpflichen Wissensvorrat zurückgreifen. Outpost wird zunächst nur auf CD-ROM erscheinen, eine Diskversion ist allerdings auch schon in Arbeit.
Neben Outpost konnte man die ersten Sequenzen von Gabriel Knight CD bewundern, bei der man weder Kosten noch Mühen gescheut hat, echte Filmstars als Synchronsprecher ins Studio zu laden. Tim Curry (Rocky Horror Picture Show) ist genauso mit von der Partie wie Mark Hamill (Star Wars). Erscheinungsdatum: Ende Januar!

NovaLogic

Die innovativen Produzenten von Comanche greifen auch bei Armored Fist auf ihre bekannte Voxel-Technik zurück. Tolle Grafiken sind damit schon so gut wie garantiert und das Gameplay macht auch schon einen sehr guten, rasanten Eindruck. Wer diese Simulation im Sommer spielen möchte, der sollte aber bedenken, daß er zuvor seinen Rechner gewaltig aufrüsten muß: ein 486er mit 8 MB ist das absolute Minimum, ein Pentium wäre aber besser! Außerdem konnte man schon einmal die CD-ROM-Version von Wolfpack in Augenschein nehmen, die mit einigen neuen Features und fabelhaften Grafiken ausgestattet sein sollen. Bei dieser Verjüngungskur sind außerdem 58 neue Missionen abgefallen.





Activision

Kaum ein Spiel wird so sehnsüchtig erwartet wie Mechwarrior 2 für den PC. In Las Vegas wurde die spielbare Demo zum ersten Mal vorgeführt und konnte auf Anhieb sehr viel Lob einstecken. Am dritten Messetag wurde sogar noch ein stimmungsvoller Steuersessel angeschlossen und in Betrieb genommen, so daß der Trubel an diesem Stand natürlich kein Ende mehr fand. Aufsehen erregte auch Pitfall: The Mayan Adventure, das noch im ersten Quartal 1994 erscheinen soll. Wer den Kultklassiker kennt, wird dieses Spiel auf Anhieb lieben und schätzen, weil das Game an sich gleichgeblieben und "nur" mit sagenhaftem Sound und Grafiken ausgestattet wurde.

Bethesda Softworks

Terminator Rampage konnte leider nicht mehr ganz so überzeugen wie vor knapp zwei Monaten, denn Doom lief auf zahlreichen Monitoren der Hardwarehersteller. Aber Bethesda Softworks hat ja noch andere heiße Eisen im Feuer, wie beispielsweise The Elder Scrolls, das noch im ersten Quartal erscheinen soll. Hier kommen alle Rollenspieler auf ihre Kosten, die auch ein wenig an Action interessiert sind. Über 2.500 Gegenstände, ein flexibles Magiesystem, mit dem mehr als tausend Sprüche möglich sind, und 18 eigenständige Charaktere können jeden vom Hocker reißen. Ein Wort zur Spieltiefe: Es gilt, über 400 Städte zu erforschen.
Delta-V ist das zweite Produkt, das auf der Messe vorgestellt wurde. Die Präsentation konnte begeistern: Über eine spezielle Hardware wurde der PC mit einem Steuersessel verbunden, in dem man sich so richtig wohlfühlen konnte. Die atemberaubende Geschwindigkeit gibt den Programmierern allerdings noch Rätsel auf; sie überlegen, ob sie Delta-V nicht ein wenig langsamer machen sollten, um dem Spieler die Chance zur Reaktion zu geben.



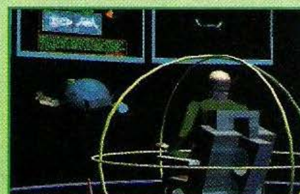


Außerhalb der Dungeons laufen die Szenen mit unglaublichen 18 Frames pro Sekunde ab. Nur im Freien muß man sich mit weniger begnügen.





Überall lauern finstere Monster. Von der winterlichen Eiswelt Skyrim zu den kochenden Lavahöhlen tief unter der Erde. Spannung pur!





Trotz des hohen Tempos bleibt Delta-V erstaunlich spielbar. Satte Action und hoher Spielspaß scheinen dieses Spektakel auszuzeichnen.



The Way to the Final Four basiert auf einer älteren Basketballsimulation, wurde aber noch einmal gehörig überarbeitet.

LucasArts



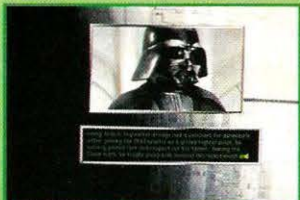
Tie-Fighter sorgte natürlich für Furore. Wie sich unschwer erraten läßt, handelt es sich hier um den direkten Nachfolger von X-Wing, einem der erfolgreichsten Spiele aller Zeiten. War man es bislang gewöhnt, immer auf der guten Seite zu kämpfen, so sieht man jetzt den Sternenkrieg aus einer völlig anderen Position, nämlich aus dem Blickwinkel von Admiral Thrawn und Darth Vader. In ihrem Auftrag muß man die guten Rebellen zur Strecke bringen, geheime Dokumente transportieren und gräßliche Spionagearbeit leisten. Eine hervorragende Idee, für die dunkle Seite der Macht zu kämpfen, denn viele nervt es bestimmt schon unheimlich, immer das Gute und Rechtschaffene zu vertreten. Erscheinen soll dieses Projekt aber erst Ende des Jahres.

The Dig ist ebenfalls von hochkarätigem Kaliber, zeichnet doch Steven Spielberg als Koproduzent für dieses Spiel mitverantwortlich. Die Story liest sich dementsprechend gut. Als Commander eines Forschungsteams gerät man eines Tages an ein seltsames Objekt, ein Unfall passiert und schon sitzt man in einem fernen Universum fest, das vor seltsamen und vor allem hungrigen Gestalten nur so wimmelt. The Dig sollte zunächst auf Diskette erscheinen, doch hat man sich jetzt auf die Vorteile von CD-ROM besonnen und nutzt dieses Medium. Spätestens im nächsten Winter wissen wir jedoch mehr - dann soll The Dig nämlich erhältlich sein.





Tie-Fighter greift auf die gleiche Mischung aus Polygon- und Bitmap-Grafik zurück, die bereits X-Wing zum Erfolg geführt hat.





Mit dem Laserschwert gegen einbrennende Bildpunkte. Na, ob das die richtige Lösung ist, Herr Vader?





Steven Spielberg bürgt für Qualität. Mit The Dig kann LucasArts im nächsten Winter bestimmt wieder groß absahnen.

Origin

Origin zeigte sich gleich mit einem großen Teil der äußerst prominenten Belegschaft: Chris Roberts und Andy Hollis waren genauso mit von der Partie wie Richard Garriott persönlich. Neben den Neuvorstellungen wurde außerdem bekanntgegeben, daß eine stark verbesserte CD-ROM-Version von Shadow Caster in Arbeit sei, die mit zwei neuen Levels, einem Zoomeffekt und zusätzlichen Filmsequenzen noch einmal richtig vom Hocker reißen soll. Noch im April soll auch Righteous Fire, die erste Missiondisk zu Privateer, auf den Markt kommen.




Die Perspektiven lassen Erinnerungen an Alone in the Dark aufkommen. Ansonsten ist Bioforge aber absolut eigenständig.

Der Hauptdarsteller Lex wacht nach einer Operation auf und entdeckt, daß er zum Androiden verwandelt wurde. Wer sind die Übeltäter?







Was lange währt, wird endlich gut! Ob diese kluge Lebensweisheit auch für Pacific Strike zählt, erfahren Sie in der nächsten Ausgabe.

Unter dem Arbeitstitel "Flying Circus" konnten Sie schon in der Ausgabe 11/93 über dieses Spiel lesen. Eine Flugsimulation im Ersten Weltkrieg.







Richard Garriott meinte, daß es noch einige Verzögerungen gebe, aber im März darf man fest mit einer deutschen Version von Ultima VIII rechnen.

Wings Of Fury wird wohl eine actionlastige Flugsimulation werden, denn Ballern ist hier die oberste Voraussetzung für eine erfolgreiche Mission.

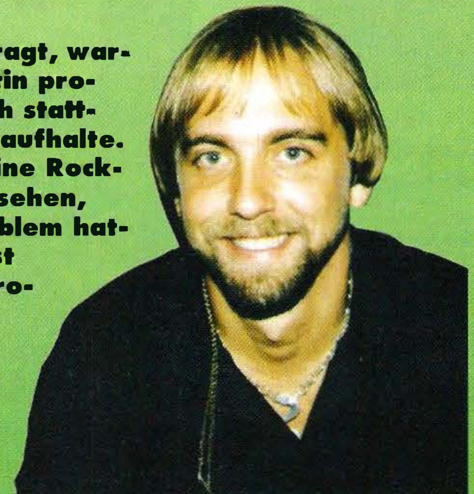




System Shock erinnert ein wenig an Doom und Terminator Rampage. Die Puzzles sollen aber sehr viel komplexer und das Spiel realistischer sein.



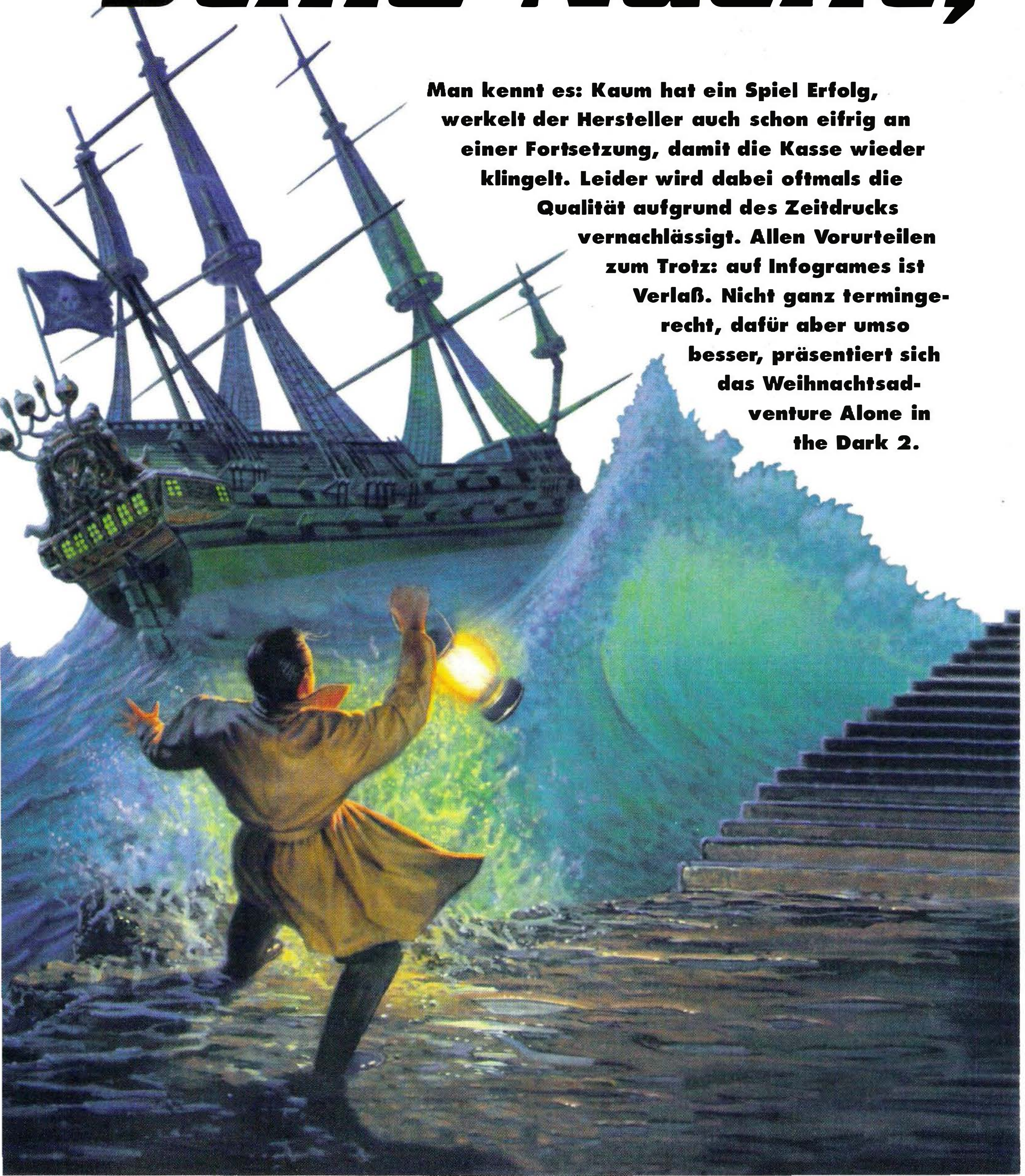

"Oft werde ich gefragt, warum ich nicht in Austin programmiere und mich stattdessen auf der CES aufhalte. Ich habe kürzlich eine Rockgruppe auf MTV gesehen, die das gleiche Problem hatte. Sie sagten: es ist schön, Platten zu produzieren, aber das richtige Feedback, die richtige Anerkennung bekommt man nur auf der Bühne. So ist das auch bei mir!"



Alone in the Dark 2

Stille Nacht,

Man kennt es: Kaum hat ein Spiel Erfolg, werkelt der Hersteller auch schon eifrig an einer Fortsetzung, damit die Kasse wieder klingelt. Leider wird dabei oftmals die Qualität aufgrund des Zeitdrucks vernachlässigt. Allen Vorurteilen zum Trotz: auf Infogrames ist Verlaß. Nicht ganz terminge-recht, dafür aber umso besser, präsentiert sich das Weihnachtsad-venture Alone in the Dark 2.



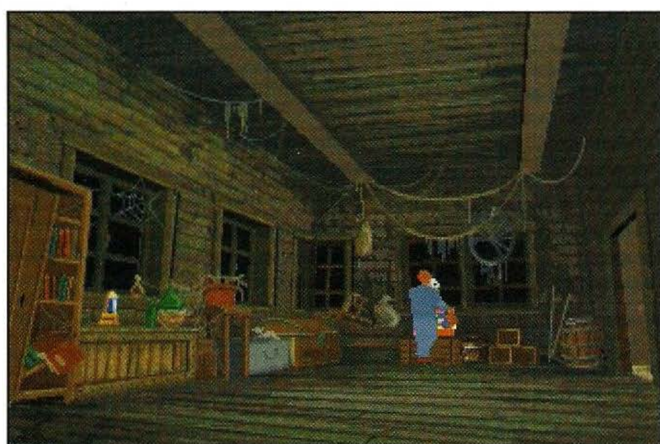
heilige Nacht

Das Warten hat ein Ende. Reichlich verspätet erreichte uns nun doch endlich das langersehnte Alone in the Dark 2. Eigentlich sollte es schon im November vergangenen Jahres auf den Markt kommen, doch die letzten Bugs waren hartnäckig, wodurch sich die Veröffentlichung bis zum Januar hinauszögerte. Das macht aber fast gar nichts, da die Infogrames-Programmierer damit allen Alone in the Dark-Fans ein zweites Weihnachtsfest bescheren. Genau in dieser besinnlichen Zeit des Jahres 1921 spielt die Handlung des Nachfolge-Adventures zu Alone in the Dark. Mit von der Partie ist diesmal nur Superspürnase Edward Carnby. Emily Hartwood erholt sich wohl noch von ihrem Abenteuer in der Villa Derceto.



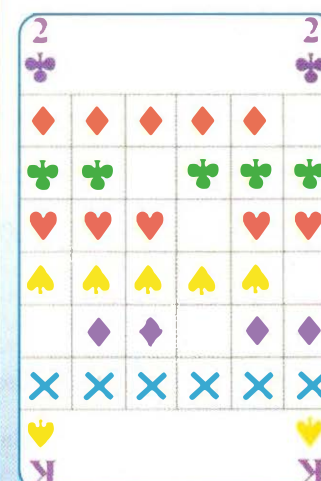
Wahre Freundschaft

Die Story beginnt damit, daß Edwards Freund und Kollege Ted Stricker Nachforschungen über das Kidnapping eines kleinen Mädchens von acht Jahren anstellt. Alles deutet darauf hin, daß die kleine Grace Saunders einer Bande von Alkoholschmugglern in die Hände gefallen ist. Als Carnby schon über eine Woche nichts mehr von Stricker gehört hat, begibt er sich am Weihnachtsabend zum Sitz der Bootlegger-Bande. Hell´s Kitchen, so der Name des Guts, hat deutliche Ähnlichkeit mit der Villa Derceto des ersten Teils. Das Anwesen liegt jedoch an der Küste Kaliforniens, irgendwo zwischen Los Angeles und San Francisco. Der auf übersinnliche Fälle spezialisierte Detektiv geht die Rettung der Vermißten ganz unverfroren an. Denn um auf das Grundstück zu gelangen, jagt Carnby kurzerhand das schmiedeeiserne Gartentor in die Luft. Danach übernehmen Sie die Handlung des Abenteuers. Der völlig überrumpelte Pförtner stellt noch kein allzu großes Problem dar. Doch die Situation spitzt sich im weiteren Verlauf dramatisch zu.

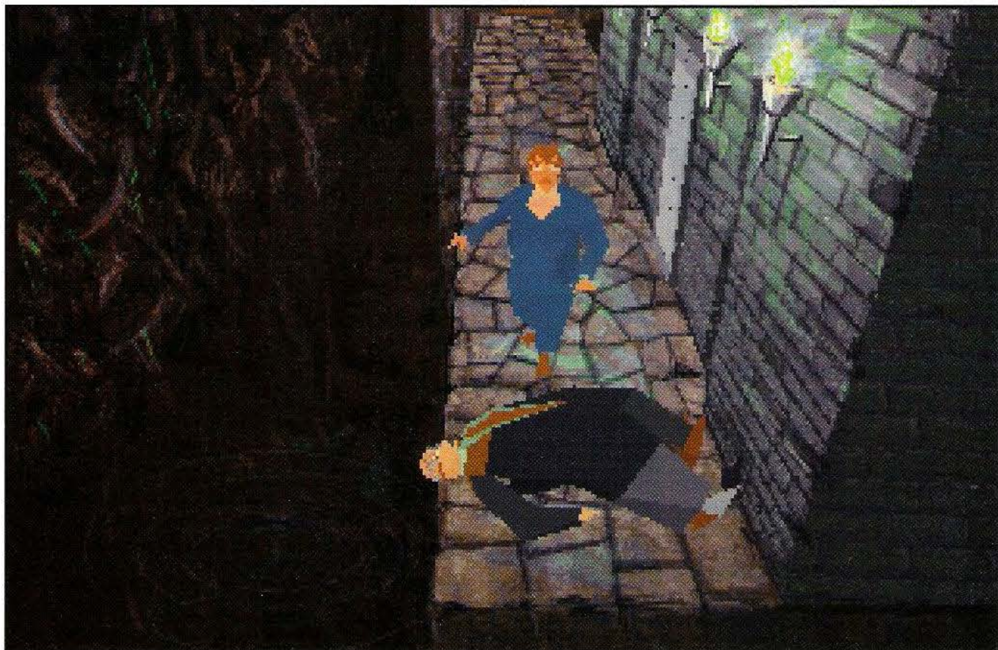


Nicht der erste Teil, aber ähnlich: Diese Rumpelkammer erinnert an Alone in the Dark 1.

Der Kopierschutz-Poker



Es ist verständlich, daß man ein Top-Spiel wie Alone in the Dark 2 mit einem raffinierten Kopierschutz ausstattet. Doch viel besser als die gewohnt nervigen Handbuch-Abfragen ist Infogrames Access-Security auch nicht gerade. Hektisch müssen zwei verschiedene, gelochte Spielkarten übereinandergelegt werden, um das richtige Symbol zu erhalten. Aber damit ist es noch nicht genug. Während man dieses Übel bewältigt, trachtet auch schon der erste Schurke nach Ihrem Leben. Als Tip sei gesagt: Erledigen Sie erst den Ganoven. Danach haben Sie mehr Ruhe, die Abfrage richtig zu beantworten.

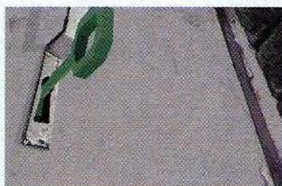


Auf düsteren Wegen lauern im Spiel viele Gefahren: Für Ihren Freund kommt leider jede Hilfe zu spät! Hier war ein Gegner wieder einmal schneller.

It´s Tricky!



Um bei Alone in the Dark 2 voranzukommen, müssen Sie mit allen möglichen Tricks arbeiten. Schon in einem der ersten Levels stehen Sie vor einer verschlos-



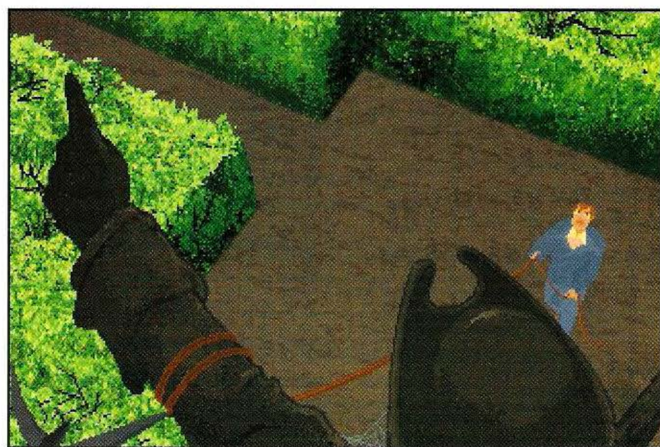
senen Tür. Sie können suchen, bis Sie schwarz werden, aber den passenden Schlüssel werden Sie nirgends finden. Denn der



steckt schon im Schloß - leider auf der falschen Seite. Doch zufällig haben Sie ja auch eine Zeitung gefunden. Also schwupps die



Zeitung durch die Tür geschoben, mit dem Pfeifenreiniger den Schlüssel rausgestochert und schon können Sie das gute Stück unter der Tür hervorziehen. Et voilà, so leicht geht das...



Durch die Statue kommen Sie in den zweiten Level.

What´s new?

Daß für die Story nicht wieder auf Howard-Phillips Lovecrafts Erzählungen zurückgegriffen wurde, merkt man schon sehr bald. Denn gleich zu Beginn des Spiels geht es recht unverhüllt zur Sache. Knapp einem Dutzend Ganoven muß schon im ersten Level der Garaus gemacht werden. Brachiale Gewalt war aber nicht nach Lovecrafts Geschmack. Seine dunklen Gedanken waren mehr von subtiler Gewalt durchsetzt. Doch auch den übersinnlichen Teil hat man bei Alone in the Dark 2 nicht vergessen. Diesmal standen zahllose Voodoo-Legenden für die Handlung des Spiels Pate. So braucht Carnby nicht sonderlich lange, um zu merken, daß hier unheimliche Dinge vor sich gehen. Aber wer wäre wohl besser dafür geeignet, dem Spuk ein Ende zu bereiten, als der Grusel-Detektiv des ersten Teils?
Immer auf der Hut vor den Dienern des Bösen, kämpft sich Edward durch die unzähligen Szenarien. Doch so zäh der Held der Stunde auch sein mag, allein kommt er doch nicht an sein Ziel. Im Klartext heißt das, daß selbst die kleine Grace einiges zum Sieg über die bösen Buben beisteuern muß. Sie können es beispielsweise nicht umgehen, etwa in der Hälfte des Spiels gefangen zu werden. Und während Edward in Ketten auf seine Exekution wartet, steuern Sie das kleine Mädchen, welches natürlich mit ganz anderen Taktiken zu Werke geht.

Die Waffen einer Frau

Grace kann zwar nicht gegen die Halunken kämpfen, trotzdem hat sie einige Tricks auf Lager, die den Bösewichten

Ein Held kommt selten allein

Die Abwechslung macht´s. Um die Piraten und Bootlegger von Hell´s Kitchen zu besiegen, brauchen Sie Verstärkung. Da Sie aber mit Ihrem Freund Stricker nicht mehr rechnen können, sind Sie für jede Hilfe dankbar. Also müssen Sie der cleveren Grace vertrauen, deren Handlungsgeschick Sie im zweiten Teil des Spiels übernehmen.





Die Zwischensequenzen

Während Sie die kleine Grace befreien wollen, werden Sie des öfteren gefangengenommen. Da sich die Halunken zu diesem Zeitpunkt sehr sicher fühlen, erzählen sie Ihnen einiges aus ihrer bewegten Vergangenheit. Diese Zwischensequenzen wurden mit toll gezeichneten Bildern unterlegt. Außerdem können Sie sich mal wieder entspannt in Ihrem Computerstuhl zurücklehnen und die Dinge beobachten, die da kommen.



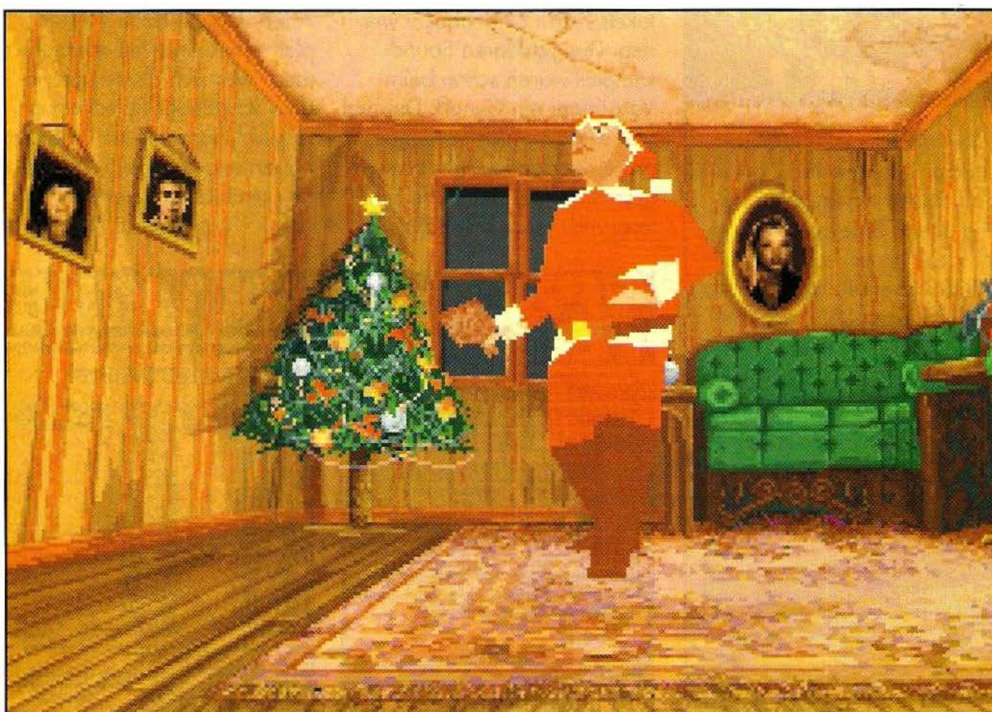


One Eye Jack, der Bandenführer, ist ein berüchtigter Pirat. Schon vor zweihundert Jahren war er auf allen Meeren gefürchtet. Er ist zu Gefangenen ebenso brutal wie zu seiner Besatzung.

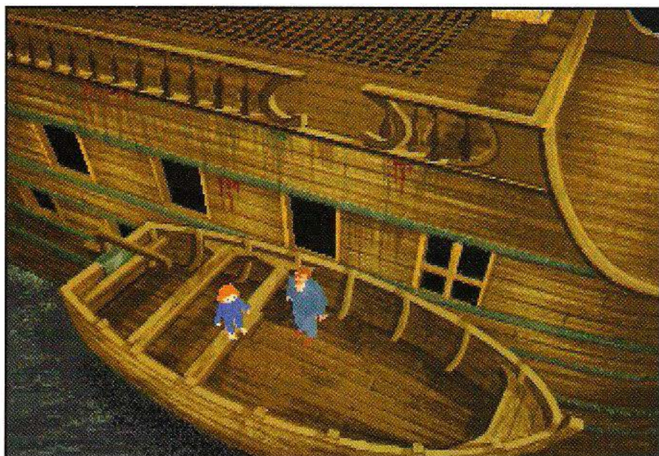




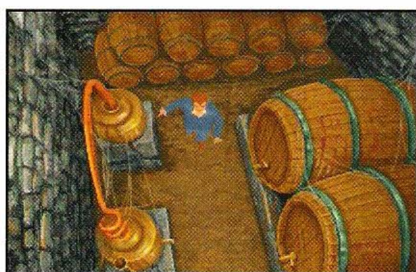
Ellsabeth Jarret lernte schon bald, die Mächte der Finsternis zu reiten. Die Voodoo-Hexe versprach One Eye Jack das ewige Leben und wurde zu seiner Verbündeten.



Spaß muß sein! Das Weihnachtsmannkostüm steht Edward aber auch wirklich ganz ausgezeichnet.



Um die kleine Grace Saunders zu befreien, braucht man Geschick und Verstand.



das Leben schwer machen. Da wird schon mal Marmelade auf den Boden geschmiert, um einen Strolch zu fangen, oder mit einem Hühnerbein die schwarze Voodoo-Braut zu Fall gebracht. Gerade diese Abwechslung ist es, die das Spiel in keiner Phase langweilig werden läßt. Ständig wird man mit neuen Situationen konfrontiert. Deswegen kommt neben den zahlreichen Actionparts auch das Gehirnschmalz nicht zu kurz.

Der größte Schwachpunkt von Alone in the Dark war, daß man es einfach zu schnell lösen konnte. Doch die Programmierer haben darauf reagiert und den zweiten Teil fast viermal so groß angelegt. Somit kann sich diesmal kein Abenteurer über mangelndes Spielvergnügen beschweren. Dabei wurde die Qualität glücklicherweise kein Opfer der Quantität. Die knackigen Rätsel und zahlreichen Actionszenen wurden stets perfekt realisiert. Darüberhinaus wurde die Supergrafik des ersten Teils weiter verbessert. So laufen die Animationen jetzt noch schneller und flüssiger ab, außerdem konnte durch eine spezielle 2D-Überlagerung sogar dem dreidimensionale Hintergrund des Horror-Spektakels Leben eingehaucht werden. Die glasklaren Soundsamples waren schon beim Vorgänger ein Genuß. Diesmal gibt es dazu noch Sprachausgabe, wenn auch sehr begrenzt. Der musikalische Hintergrund wurde ebenfalls verbessert, bietet WaveTable-verwöhnten Ohren aber wieder nur magere FM-Sounds. Eine General MIDI-Option wäre hier das Sahnehäubchen gewesen.



Keinen Grund zur Klage gibt's bei der Steuerung. Mit leichten Änderungen wurde sie komplett vom ersten Teil übernommen. Wer sich also schon an dem Vorgänger-Spiel versuchte, wird hierbei keine Probleme haben und kann sich sofort in das Gruselabenteuer stürzen.

Thomas Brenner ■

Statement

Das wurde aber auch Zeit! Endlos lange fieberte die gesamte Alone in the Dark-Fangemeinde auf den Nachfolger der Virtual Dreams Collection. Doch das Warten hat sich gelohnt! Infogrames' neuestes Werk präsentiert sich wesentlich komplexer als die Vorgängerversion. Die Rätsel sind schwieriger und die Schurken intelligenter geworden. Denn während die Zombies des ersten Teils nur auf einem kleinen Aktionsradius aktiv waren, verfolgen Sie den Spieler nun auf Schritt und Tritt. Den letzten Kick bekommt das Spiel aber wieder durch die abenteuerlichen Kameraperspektiven, aus denen das Geschehen dargestellt wird. Die damit eingefangene Spielatmosphäre läßt das Spiel zur Sucht werden. Für alle Action-Adventure-Freaks deshalb das absolute Muß!

Award Winner: Alone in the Dark 1

Sie erinnern sich? Im Januar 1993 wurde die PC Games-Redaktion vom Überraschungsschlager Alone in the Dark lahmgelegt. Niemand rechnete damals mit einem solch fesselnden Programm. Doch die völlig neuen Spielperspektiven und der übersinnliche Hintergrund des H.P. Lovecraft ließen dieses Adventure zum absoluten Redaktionsliebling werden. In der Ausgabe 1/93 wurde es deshalb zum Spiel des Monats gekürt.



SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 12 MB	Roland
MEM580 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
- benötigt 2MB RAM

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 110,-

HERSTELLER
Infogrames

RANKING

Adventure

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
93%	90%	85%	91%

Spieleranzahl	1
Handbuch	deutsch
Spiel	deutsch
Kopierschutz	nervig

Doom

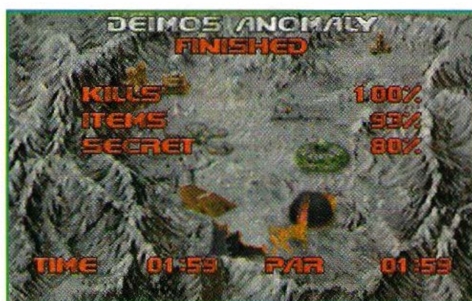
Flammendes Inferno

Es ist Doomsday - der Jüngste Tag! In einer von Aliens verpesteten Raumstation kämpfen Sie um das nackte Überleben.



Solche Wandzeichnungen waren noch in keinem Spiel zu sehen. Das weiche Scrolling ist bisher einmalig.

Einen großen Namen kann man sich so oder so machen - der amerikanische Software-Hersteller ID-Software verdankt seine Popularität beispielsweise einem Shareware-Spiel, dem wegen seiner Brutalität und dem Erscheinen nationalsozialistischer Symbole von "Insidern" sogar die Indizierung durch die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPS) nachgesagt wurde. Die Wahrheit ist, daß Wolfenstein 3D niemals offiziell in der Bundesrepublik vertrieben wurde und die BPS deshalb gar nicht erst die Veranlassung hatte, das Spiel zu verbieten. Zurück zum Thema: ID-Software ist seit Wolfenstein 3D und dem Shareware-Spiel Sword of Destiny als Hersteller genial scrollender 3D-Actionspiele bekannt. Für sein neuestes Projekt Doom hätte ID deshalb sicherlich über ausreichend Bekanntheit verfügt, um das Spiel als Full-Price-Spiel an den Mann zu bringen. Die Amerikaner fahren ihren Kurs aber konsequent weiter: Auch Doom wird ausschließlich als Shareware vertrieben, und das zugunsten aller PC-Spieler, denn ein besseres Actionspiel wurde auf IBM-kompatiblen bis heute noch nicht gesehen...



Heiß, heißer, Doom! In Puncto Action ist das Spiel ungeschlagen. Diese Gegner sind furchteinflößend.

Worum geht es?

Doom entführt Sie in eine düstere Welt à la H.R. Giger. Der Spieler befindet sich auf einer Raumstation, die von Aliens überfallen und besetzt wurde. Sein Ziel ist es, in drei voneinander unabhängig spielbaren "Episoden" jeweils alle neun Levels lebend zu durchqueren. Die kostenlose Shareware-Version enthält lediglich die Episode "Knee Deep in the Death". Die beiden anderen Teile "The Shores of Hell" und "Inferno" werden bei der Registrierung nachgeliefert. Wie bei Terminator Rampage, einem Actionspiel ähnlicher Machart (Test in PC Games 02/94), beginnen Sie Ihr Abenteuer mit einer einfachen Handfeuerwaffe im untersten Level. Aus der 3D-Ich-Perspektive scrollen Sie durch die Räume der Raumstation. Eine Automapping-Funktion erleichtert ihnen dabei das Auffinden neuer Räume. Stän-







Brunnen voller Blut - An Brutalität wurde bei Doom leider nicht gespart. Die eindrucksvolle Technik hätte das Spiel auch mit weniger Gewalt zum Knüller gemacht.

dig sind Sie auf der Suche nach dem Ausgang des jeweiligen Levels. Je nach eingestelltem Schwierigkeitsgrad - die Parallelen zu Wolfenstein 3D sind unverkennbar groß - stellen sich Ihnen aber verschieden gefährliche Aliens in den Weg. Vom schwebenden körperlosen Fleischfresser bis zu unsichtbaren, aber ebenso gefährlichen Schattenwesen ist für eine reichliche Auswahl an Monstern gesorgt. Durch Schüsse - wenn die Munition ausgeht aber auch mit den bloßen Händen - können Sie sich der Gegner entledigen. Jeder Biss, Schlag oder Schuß entzieht Ihrem Charakter einen Teil der Lebensenergie; diese können Sie durch Einsammeln von Verbandskästen oder Heiltränken allerdings schnell wieder auffrischen. Einzusammeln gibt es natürlich noch einige Gegenstände mehr: Wenn Sie alle Räume auf der Karte gründlich durchforsten, können Sie stärkere Waffen (siehe Kasten), Munition und Codekarten für verschlossene Türen finden.

Die Grafik: unschlagbar

Die Story von Doom ist wahrhaft nichts Besonderes. Was den großen Reiz an dem Spiel ausmacht, ist, wie seinerzeit bei Sword of Destiny und Wolfenstein 3D, die überragend flüssige Grafik auf 486er PCs. Die Detailliertheit der Wand-





Doom selber antesten

Halt, halt! Sie brauchen sich gar nicht erst auf die verzweifelte Suche nach einem Shareware-Händler begeben, der Ihnen Doom zuschickt. Exklusiv für PC Games-Leser bieten wir in Zusammenarbeit mit der Astat Media GmbH sowohl die Shareware als auch die Vollversion von Doom zum Bestellen an. Den Bestellcoupon finden Sie im PD & Shareware-Teil auf Seite 85.





zeichnung und das ultra-weiche Scrolling übertreffen sogar die technischen Raffinessen des 3D-Rollenspiels Ultima Underworld 2 - und dabei wird nicht etwa nur ein schmales Fenster, sondern der ganze Bildschirm mit der düster atmosphärischen Grafik gefüllt. Je nach Leistung der CPU können bis zu 50 Bilder pro Sekunde auf den Bildschirm gebracht werden. Zum Vergleich: Das menschliche Auge nimmt bereits eine Bildwiederholrate von 18 Bildern pro Sekunde als flüssige Bewegung war. Wer keinen 486er mit 33 MHz oder mehr zuhause stehen hat, kann durch Abschalten der Decken- und Fußbodenzeichnung oder durch Herabsetzen der Detailstufen für Tempo am Monitor sorgen. Wenn das alles nicht mehr hilft - da muß der Rechner allerdings schon sehr klein sein - kann auch der Bildschirmausschnitt zusätzlich verkleinert werden.

Vier Freunde für's (Über-)Leben

Die hervorragende Grafik und der stimmungsvolle Sound (General Midi, SoundBlaster, AdLib, Sound Canvas, WaveBlaster oder Gravis Ultra Sound) sind aber nicht die einzigen Aspekte, mit denen Doom glänzen kann: Wer Zugriff auf ein IPX-kompatibles Netzwerk (z. B. Novell) hat, darf sich mit bis zu drei weiteren Mitspielern in die Arena begeben. Dort kann dann entweder zusammen gegen die Übermacht oder auf sich alleine gestellt gekämpft werden. Die menschlichen Mitspieler bzw. Gegner werden ebenso auf dem Bildschirm dargestellt wie die Aliens - im Gegensatz zu den Wänden und der Einrichtung leider ziemlich grobkörnig. Erkennen und unterscheiden lassen sich die Mitstreiter an verschiedenfarbigen Anzügen; so wird fatalen Verwechslungen im Multiplayer-Mode bereits einmal vorgebeugt.

Thomas Borovskis ■





Auch die Planetenoberfläche scrollt perspektivisch mit (links). Unten: Die Monster fallen nicht einfach nur um, sondern gehen im langsamen Todeskampf zu Boden.





Statement



Mehr als ein Labyrinthspiel ist Doom eigentlich nicht. Oder etwa doch? Vielleicht ist das Spiel auch - und wieder einmal - der Vorreiter einer neuen Generation von Computerspielen. Die virtuellen Umgebungsgrafiken geben bereits einen Vorgeschmack auf das, was der oft mißbrauchte Begriff "Virtual Reality" einmal werden könnte. Die technische Umsetzung setzt neue Maßstäbe und das Shareware-Konzept in Verbindung mit dem unglaublich fairen Registrierungspreis tun ein übriges. Leider muß ich auch bei Doom wieder einmal eine Warnung an alle Eltern aussprechen: Mit der Gewalt wurde bei ID ziemlich gedankenlos umgegangen. Es fließt mehr Blut als in vielen Actionfilmen; wer lange genug sucht, findet sogar eine Motorsäge, mit der er sich an den zuckenden Leibern der Aliens vergehen kann. Doom wäre auch ohne solch unnötige Brutalitäten zum technisch ausgereiftesten Actionspiel unserer Zeit geworden.

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 12 MB	Roland
MEM 610 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
- min. 4 MB RAM
- Vier-Spieler-Option

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 79,-

HERSTELLER
ID-Software

RANKING

Simulation

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
96%	90%	80%	95%

Spieleranzahl	1-4
Handbuch	englisch
Spiel	deutsch
Kopierschutz	keiner

Star Trek 2: Judgment Rites

Beam me up, Scotty!

Ende der 60er Jahre flimmerten die ersten Folgen von Star Trek über die Bildschirme. Leonard Nimoy und William Shattner waren damals noch unbekannte Gesichter im Showbusiness, doch sollte sich das sehr bald ändern. Star Trek wurde ein echter Straßenfeger und das hat sich bis heute kaum geändert. Auch mit grauen Haaren und ausgeprägteren Gesichtszügen können die Veteranen noch einige Millionen Zuschauer an die Kinokassen locken.



Gut und Böse getrennt? Das darf nicht sein! In dieser Mission müssen die eigentlich gegensätzlichen Wesen wieder zusammengeführt werden.

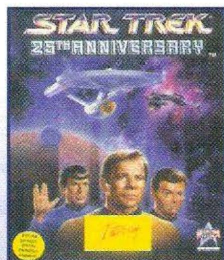


Die Hintergrundgeschichte von Judgment Rites läßt sich nicht so einfach darlegen wie bei zahlreichen anderen Adventures, gliedert sie sich doch primär in acht vollkommen eigenständige Missionen. Sekundär besteht aber doch eine Verknüpfung zwischen allen Aufträgen, auch wenn man diese nicht gleich erkennt.
Letztlich läuft aber alles auf ein übergeordnetes Ziel, auf einen äußerst mächtigen Gegner hinaus, der mit allen Mitteln versucht, der Föderation das Leben schwer zu machen. Captain Kirk und seine Crew sind davon natürlich wenig begeistert und stellen sich in gewohnter Manier der schwierigen Aufgabe.

Zu Beginn können Sie einige Einstellungen vornehmen, die den Spielverlauf maßgeblich beeinflussen. Es läßt sich nämlich diesmal festlegen, wie intensiv man die Raumkämpfe bestreiten möchte. Dies löst endlich das nicht zu unterschätzende Problem, daß viele Fans das Spiel zum 25jährigen Jubiläum einfach liegen ließen, da ihnen die Actionsequenzen zu schwierig waren. Wer nicht kämpfen will, muß

25th Anniversary vs. Judgment Rites

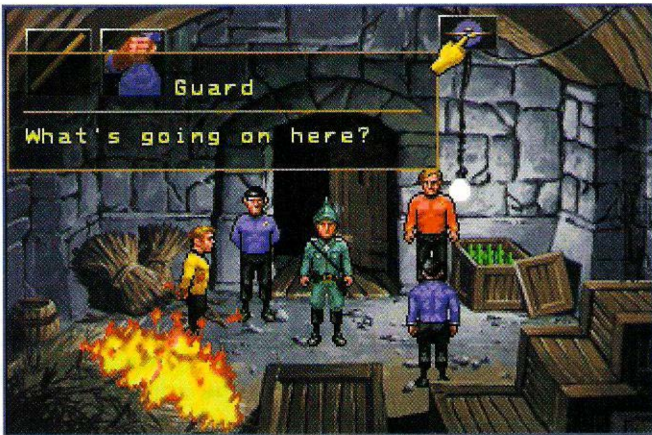
Schon bei der Installation wird jedem klar, daß hinter Judgment Rites eine Menge mehr stecken muß als eine durchschnittliche Fortsetzung des überaus erfolgreichen ersten Teils. Statt der lächerlich erscheinenden acht Megabyte des Vorgängers werden nun 27 MB auf der Festplatte benötigt;



VS



während der Installation müssen sogar 37 MB zur Verfügung stehen, damit die komplexen Entpackroutinen richtig eingesetzt werden können. Die ganze Prozedur benötigt dementsprechend auch knapp zwei Stunden, so daß man schon einmal ein gutes Buch bereitlegen sollte. Das Ergebnis kann sich dafür aber auch sehen lassen. Alle etablierten Soundkarten werden unterstützt, lediglich die aufstrebende Gravis UltraSound wurde vernachlässigt. Judgment Rites kann dabei auch auf zwei verschiedene Soundkarten zurückgreifen, beispielsweise auf einen WaveBlaster für die musikalische Untermalung und einen SoundBlaster für die hervorragenden Soundeffekte. Darüber hinaus ist allerdings die Verwendung einer Kombi-Karte, wie beispielsweise die Gameware32 von Orchid oder die Midia Sound 2000SB, ebenfalls möglich. In puncto Grafik läßt sich auf einen Blick feststellen, daß jetzt endlich der ganze Bildschirm genutzt wird und nicht nur kleine Ausschnitte, wie beim ersten Teil. Außerdem wurden viele digitalisierte Hintergründe nach einer Überarbeitung verwendet, um die atmosphärische Dichte weiter zu erhöhen. Bei der Benutzerführung gab es hingegen überhaupt keine Veränderungen. Warum auch? Schließlich war und ist das bestehende System nahezu genial!



Gefangen im Burgkerker? Spock hat wahrhaft zündende Ideen und rät seinem Captain, den Heuhaufen zu entflammen. Die Wache wundert sich und wird dann überrumpelt.

es bei Judgment Rites auch nicht und kann sich so dem eigentlichen Spielverlauf hingeben.

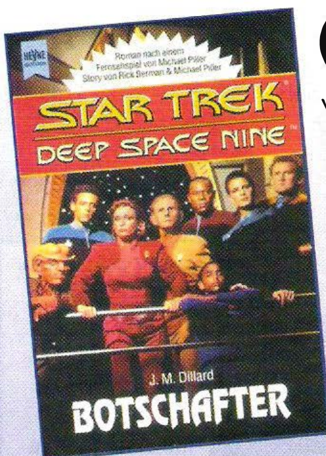
Anfang und Ende

Anfang und Ende einer jeden Mission wird von Kommentaren des wachhabenden Offiziers im Hauptquartier der Föderation begleitet. Zu Beginn bekommt man eine kurze Einführung, worum es sich bei der Mission im Groben handelt und nach Beendigung der Aufgabe erfährt man, ob die Vorsitzenden im obersten Rat auch mit der Vorgehensweise zufrieden waren. So erhält man für eine perfekt gelöste Mission 100% und für erfolglos behandelte Aufträge 0%, verliert aber außerdem noch das Kommando über die Enterprise. Wie gut man eine Mission erfüllt hat, ist letztlich aber nur für den interessant, der sich für die Actionsequenzen entschieden hat. Man erhält nämlich zusätzlich noch ein paar Punkte, die im Zusammenhang mit der Führung des Raumschiffs wichtig sind. Scotty repariert schneller den Warp-Antrieb, Chekov aktiviert die Waffensysteme in hundertstel Sekunden und Uhura stellt einen besseren Kontakt zu benachbarten Schiffen her. Ansonsten sind die Punkte völlig nebensächlich, so daß man sich bei niedrigen Wertungen keine grauen Haare wachsen lassen sollte. Es ist aber durchaus interessant, über mögliche Fehler nachzudenken, um sie in der nächsten Mission vielleicht zu vermeiden.

Reibungslos

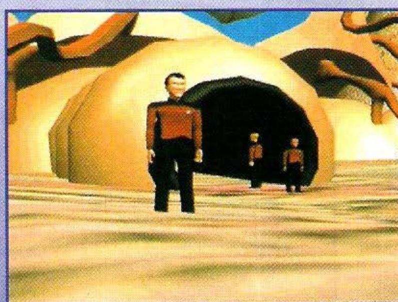
Das eigentliche Geschehen spielt sich aber weniger auf der Enterprise als auf den ver-

Die Erben

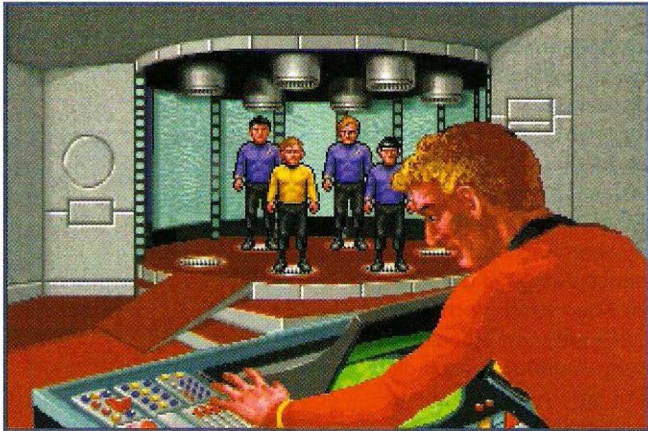


Obwohl es die altbekannte Mannschaft noch immer in die unendlichen Weiten des Weltalls zieht, hat bereits ein jüngeres Team die Nachfolge angetreten. Aus Kirk wurde Picard, aus Spock wurde Data. Die Rede ist selbstverständlich von Star Trek: The Next Generation, der technisch stark verbesserten Folgeserie.

Liebhaber des ständig wachsenden Kults um Dr. McCoy, Mr. Spock und Captain Kirk vermissen allerdings die natürliche Intuition, mit der viele Probleme in der Vergangenheit gelöst wurden. Die längst ergrauten Helden sind eben vielen zu sehr ans Herz gewachsen. Vielleicht ist der nächsten Generation aber ein ähnlicher Erfolg beschieden wie dem großen Vorbild - wenn auch erst in zehn bis zwanzig Jahren.
Spectrum Holobyte glaubt aber fest an den baldigen Erfolg der jungen Föderationspiloten, denn noch in diesem Quartal soll ein gleichnamiges Computerspiel das Licht der Welt erblicken. Erscheinen wird das mit Spannung erwartete Adventure zunächst nur auf Panasonics 3DO und PC-CD-ROM. Das Bild stammt übrigens von der 3DO-Version.



The Next Generation wird allerdings nicht die einzige Folgeserie bleiben, denn Deep Space Nine steht bereits in den Startlöchern. Kinofilm und Fernsehserie sind genauso in der Mache wie eine riesige Büchersammlung, von der der erste Teil mit dem Titel "Botschafter" schon seit einiger Zeit erhältlich ist.



Wie im Film beamen sich die wagemutigen Landungsmannschaften an die Planetenoberfläche.



schiedenen Planeten und Raumstationen ab. Hier kommt die hervorragende Benutzerführung voll zur Geltung. Ein kurzer Klick auf die rechte Maustaste und schon befindet man sich in einem winzig kleinen Menü, in dem alle möglichen Aktionen angewählt werden können. Möchte man beispielsweise den Tricoder, der im Rucksack verstaut ist, anwenden, so geht man auf das Symbol "Anwenden" und klickt anschließend auf den kleinen, blauen Sack am oberen Bildschirmrand. Jetzt öffnet sich das Inventory und man kann den Tricoder "anwenden". Ganz einfach!
Noch einfacher geht es natürlich, wenn man die fünf wichtigsten Tastaturkürzel auswendiglernt und mit der linken Hand bedient.
Ähnlich gelungen ist der Konversationsmodus, der schließlich einen Großteil des Spiels ausmacht. Mit zwei Pfeilen kann man die verschiedenen Antworten durchklicken und mit einem Button auswählen. Man sollte allerdings nicht in die Unsitte verfallen und seinem Gegenüber einfach den nächstbesten Satz an den Kopf werfen, denn die meisten reagieren äußerst empfindlich auf impulsive Temperamentsausbrüche. Als Captain muß man sich schließlich immer unter Kontrolle haben.
Dabei muß man aber trotzdem nicht ängstlich mit den Antworten umgehen, denn ein falscher Satz verbaut einem noch lange nicht die Lösung des Spiels.

Knobeln ohne Frust

Ein ganz großer Unterschied zu anderen, ebenfalls erfolgreichen Adventures besteht darin, daß die Rätsel auch von einem Otto-Normal-Spieler gelöst werden können. Man muß nicht unbedingt um drei Ecken gleichzeitig denken, um einen Schritt weiterzukommen. Oft genügt es schon, sich nur fünf Minuten

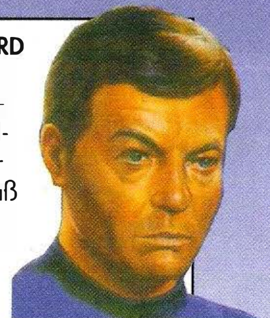
Die Besatzung



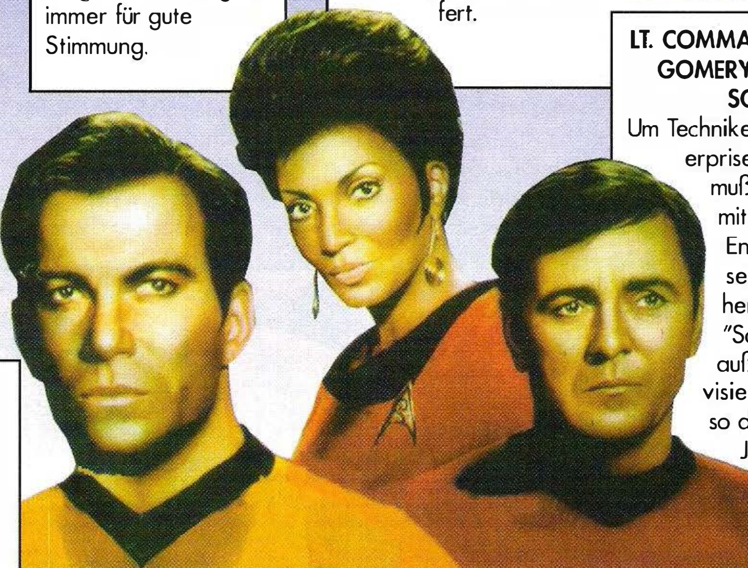
COMMANDER SPOCK
Als Halbvulkanier zeichnet er sich ganz besonders durch sein "extrem logisches" Denkvermögen aus. Nicht allein aus diesem Grund untersteht ihm auf der U.S.S. Enterprise die riesige wissenschaftliche Abteilung.

LIEUTENANT UHURA
Sie ist der Kommunikationsoffizier auf der Enterprise. In ihrem Heimatkontinent, den Vereinigten Staaten von Afrika, bedeutet ihr Name "Freiheit". In ihrer Freizeit singt sie gerne und sorgt so immer für gute Stimmung.

LT. COMMANDER LEONARD "PILLE" MCCOY
Eine saftige Portion Sarkasmus und Zynismus sind "Pille" McCoy zu eigen. Daher kommt es nur zu oft vor, daß er sich mit dem rhetorisch ebenfalls gewandten Mr. Spock einen intellektuellen Schlagabtausch liefert.



LT. COMMANDER MONTGOMERY "SCOTTY" SCOTT
Um Techniker auf der Enterprise zu werden, muß man schon mit einer Menge Engagement an seine Aufgabe herangehen. "Scotty" ist außerdem Improvisierungskünstler, so daß er für den Job mehr als geeignet ist.



CAPTAIN JAMES T. KIRK
Obwohl er schon seit vier Jahren das Kommando über das Raumschiff Enterprise hat, gehört er immer noch zu den jüngsten Raumkadetten, dem je ein Schiff dieser Wichtigkeit und Größenordnung anvertraut worden ist.



zurückzulehnen und die momentane Situation zu rekapitulieren. Geht es dann wirklich einmal nicht mehr weiter, können immer noch die werten Kollegen - sei es nun Spock, Scotty, Pille oder Uhura - befragt werden, die meistens mit schlauen Sprüchen oder zweideutigen Anspielungen die Bestrebungen in die ungefähre Richtung lenken.
Grafik und Sound können zwar nicht ganz so überzeugen, wie das überragende Gameplay und die tolle Story, sind aber dennoch so gut, daß man immer wieder gerne hinsieht bzw. -hört. Die Hintergrundgrafiken sind dabei nicht einmal der Stein des Anstoßes, vielmehr geben die schon stark pixeligen Figuren Anlaß zur Kritik. Hier hätte man sich wirklich etwas mehr Mühe geben können. Brillant sind hingegen die originalgetreuen Soundeffekte gelungen, die das Herz eines Fans höherspringen lassen. Allein das Geräusch beim Aktivieren des Funkgerätes entlockt dem Kenner ein breites Grinsen.

Oliver Menne ■

Statement



Das hätte ich nun wirklich nicht für möglich gehalten. Trotz der hochkarätigen Konkurrenz aus dem Hause Sierra konnte sich Star Trek knapp durchsetzen. Dabei empfiehlt sich Judgment Rites aber nicht nur für fanatische Trekkies, auch alle anderen Adventure-Liebhaber werden mit diesem Spiel ihre wahre Freude haben. Die mehr als bissigen Kommentare von Spock und McCoy, das Draufgängertum von Captain Kirk und Scottys Liebe zu französischem Cognac wurden hervorragend auf Diskette gebannt und erzeugen fast die gleiche Faszination, wie seinerzeit die Fernsehserie.

SPECS & TECS

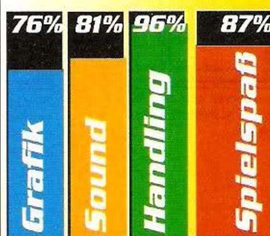
EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 27 MB	Roland
MEM580 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
- 1MB EMS-Speicher benötigt

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Interplay

RANKING



Spieleranzahl	1
Handbuch	deutsch
Spiel	englisch
Kopierschutz	keiner



Sid & Al´s Incredible Toons

Krieg ich Dich, dann freß ich D

Katze und Maus. Seit Jahrzehnten nun sorgt diese Paarung für viel Action. Denken Sie nur an Tom & Jerry und Micky Maus & Kater Karlo. Nun endlich sorgt diese Konstellation auch auf dem PC für fliegende Fetzen.

Die Toons



Der Teepot – Hildegard die Henne – Al E. Cat – Feuerdrachen – Sid die Maus – Eunice die Elefantendame – Ratapult

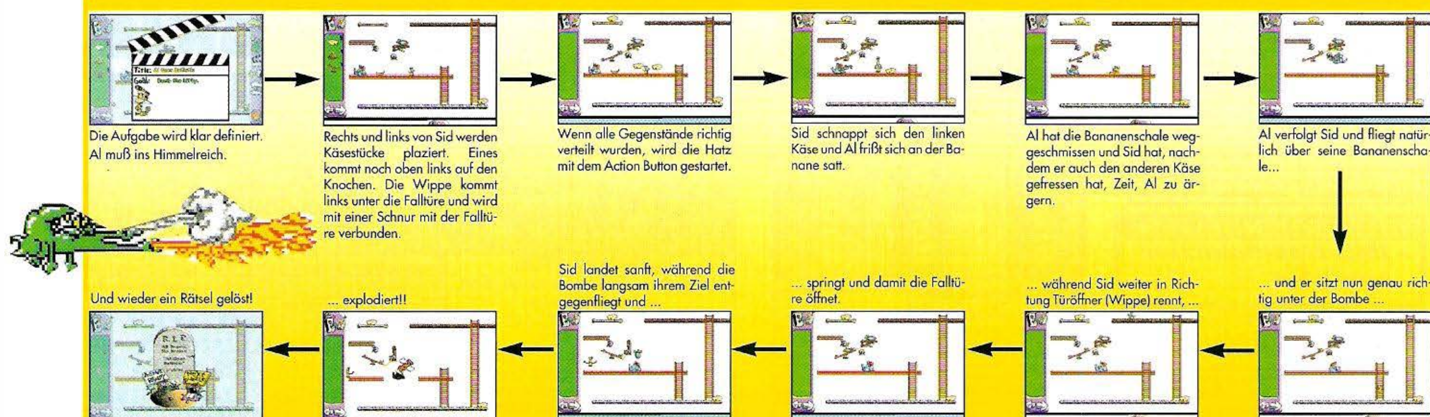
Incredible Toons, kommt Ihnen dieser Name nicht auch irgendwie bekannt vor? Richtig! Incredible Toons kommt aus dem gleichen Haus wie The Incredible Machine, die neuerdings auch mit zwei Nachfolgern aufwarten kann. Im Gegensatz zur unglaublichen Maschine haben Sie es bei diesem Spiel aber nicht mit leblosen Maschinen, sondern mit sehr lebendigen Zeichentrickfiguren zu tun.
Katzen, Mäuse, Elefanten, kleine grüne Drachen und eierlegende Hühner. Sie alle wollen in noch so abstrakten Puzzles untergebracht werden.

Zoologischer Garten

Doch auch viele aus den Machines bekannte Werkzeuge sind noch vorhanden. So können Sie Elektroschalter, Staubsauger, Föns und Luftballons weiter in der gewohnten Art verwenden. Wie auch schon die Incredible Maschines starten die Toons mit einer beachtlichen Zahl von Einführungsleveln, in denen Sie die Wirkungsweise der einzelnen Gegenstände kennenlernen sollen. Sobald diese Levels aber gelöst sind, zieht der Schwierigkeitsgrad kräftig an. Einmal muß Sid durch einen regelrechten Irrgarten zu einem Stück Käse geleitet werden, das andere Mal möchte Al einen Fisch ergattern, der weit entfernt auf einem Laufband liegt. Für reichlich Action ist immer gesorgt.
Das ganze Spiel läuft dabei in der schon von den Maschinen gekannten Grafikqualität ab. Zu jedem Ereignis gibt es eine eigene kleine Animation, die es von ihrer Witzigkeit her ohne Probleme mit guten Zeichentrickfilmen aufnehmen kann. Wenn die beiden Hauptdarsteller auf ihrer Verfolgungsjagd aus Versehen aus dem Bildschirm fallen, sieht man ihr angstverzerrtes Gesicht und aus dem Lautsprecher kommt ein passender Todesschrei.

Lars Geiger ■

Wie schafft es Sid, Al eine Bombe auf den Kopf zu werfen?



Die Aufgabe wird klar definiert. Al muß ins Himmelreich.

Rechts und links von Sid werden Käsestücke plaziert. Eines kommt noch oben links auf den Knochen. Die Wippe kommt links unter die Falltüre und wird mit einer Schnur mit der Falltüre verbunden.

Wenn alle Gegenstände richtig verteilt wurden, wird die Hatz mit dem Action Button gestartet.

Sid schnappt sich den linken Käse und Al frißt sich an der Banane satt.

Al hat die Bananenschale weggeschmissen und Sid hat, nachdem er auch den anderen Käse gefressen hat, Zeit, Al zu ärgern.

Al verfolgt Sid und fliegt natürlich über seine Bananenschale...

... und er sitzt nun genau richtig unter der Bombe ...

... während Sid weiter in Richtung Türöffner (Wippe) rennt, ...

... springt und damit die Falltüre öffnet.

Sid landet sanft, während die Bombe langsam ihrem Ziel entgegenfliegt und ...

... explodiert!!

Und wieder ein Rätsel gelöst!

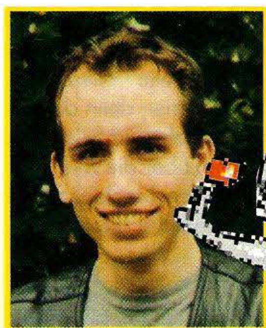


ich!



Für jedes gelöste Rätsel verschwindet ein Puzzleteil.

Statement



Schon die Incredible Machines und ihre Fortsetzungen konnten mich vor den Bildschirm fesseln. Doch die Incredible Toons übertreffen die Maschinen noch um einige Punkte. Zu dem absolut begeisternden Spielsinn kommt nun auch noch eine unglaublich gelungene Grafik und ein unübertrefflich guter Sound. Wenn Al wieder einmal auf eine Stecknadel fliegt oder Sid von einem Fußball getroffen wird und mit einer großen Beule weitertaumelt, ist jede noch so schlechte Laune sofort verflogen.

Ein Spiel, wie es sein sollte: Phantasieanregend, mit guter Grafik und gutem Sound. Dazu eine riesige Anzahl an immer schwieriger werdenden Leveln. Incredible Toons ist ein Spiel, das sich den PC Games Award redlich verdient hat.

RANKING

Denkspiel



Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
85%	90%	85%	89%

Spieleranzahl	1
Handbuch	englisch
Spiel	englisch
Kopierschutz	normal



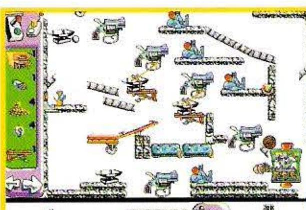
ECS & ECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 3 MB	Roland
MEM580 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
- Super VGA-Grafik in 256 Farben

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 100,-

HERSTELLER
Dynamix



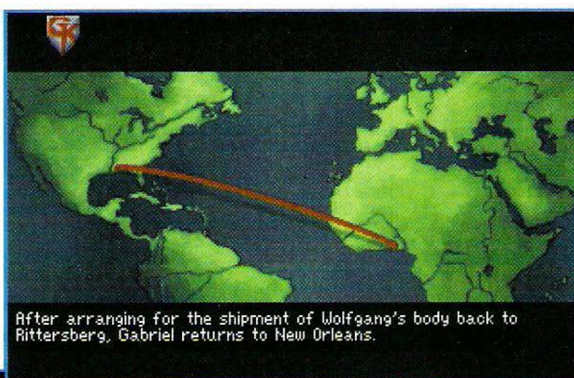
Je weiter Sie im Spiel fortschreiten, desto komplexer werden die Puzzles.

Gabriel Knight - Sins of the Fathers

Erbsünden

Dunkle Mächte treiben ihr Unwesen im New Orleans des zwanzigsten Jahrhunderts. In der heimlichen Hauptstadt des Voodoo-Kults versetzen rituelle Morde die Einwohner in Angst und Schrecken. Sierras neues Erwachsenen-Adventure entführt Sie in eine Welt voller Mysterien und Schatten.

Übersinnliche Geschehnisse waren schon immer das Steckenpferd von Gabriel Knight. Der Autor zahlreicher Esoterik-Bücher betreibt einen Buchladen im Stadtkern von New Orleans, von wo er sich regelmäßig aufmacht, um Gerüchten über unheimliche Ereignisse nachzugehen. Sein neuestes Buch soll den Verlauf der polizeilichen Ermittlungen über besonders grausige Morde, die sich in der letzten Zeit in New Orleans zugetragen haben, behandeln. Das Abenteuer beginnt am Morgen des 20. Juni 1993. Wieder wurde in der Nacht ein grausamer Mord begangen und Gabriel macht sich auf den Weg, die ersten Fakten zu recherchieren. Was Gabriel an diesem Morgen noch nicht weiß, ist, daß dieser Fall sein Leben für immer verändern wird...

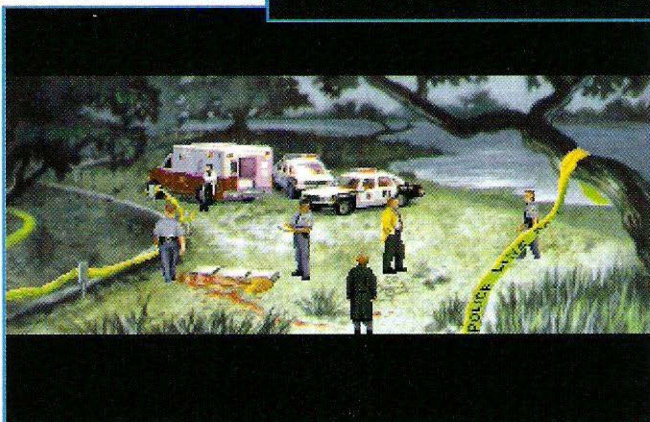


Die Wurzel allen Übels

Das Unheil nahm seinen Lauf vor über 300 Jahren, als westliche Kolonialisten in Afrika ganze Stämme von schwarzen Ureinwohnern versklavten und nach Europa und Amerika verschifften. Das offene Betreiben ihrer alten Religionsriten war den Sklaven strengstens verboten, und so entwickelte sich in Amerika eine Untergrundreligion: der Voodoo-Kult - eine wilde Mixtur aus Hexen- und Dämonenglauben sowie afrikanischen und sogar christlichen Einflüssen. Soweit die Realität. In Gabriel Knight wird jede Menge Garn dazugesponnen: Vor genau drei Jahrhunderten soll ein Deutscher namens Gunter Ritter als Fachmann in Sachen Voodoo-Glauben einer Serie von rituellen Morden auf dem neuen Kontinent, im Bundesstaat South Carolina, nachgegangen sein. Ein geheimnisvolles Amulett soll dem Schattenjäger die Kraft verliehen haben, sich den Dämonen des schwarzen Glaubens entgegenzustellen. Leider verliebte sich der junge Mann in die hübsche Sklavin Tetelo, die als geheime Schlüsselfigur hinter den Voodoo-Morden stand. Es kam, wie es kommen mußte, und die Liebesbeziehung endete in einem Inferno. Der kopflose Schattenjäger mißbrauchte die Macht seines Amuletts, um Tetelo vor den Flammen des Scheiterhaufens zu retten. Ritter verlor den Kampf gegen die dunkle Seite - allerdings nicht für immer, denn die Geister von Tetelo und Schattenjäger lebten über die Jahrhunderte in ihren Nachfahren weiter. Bis hinein in dieses Jahrzehnt.

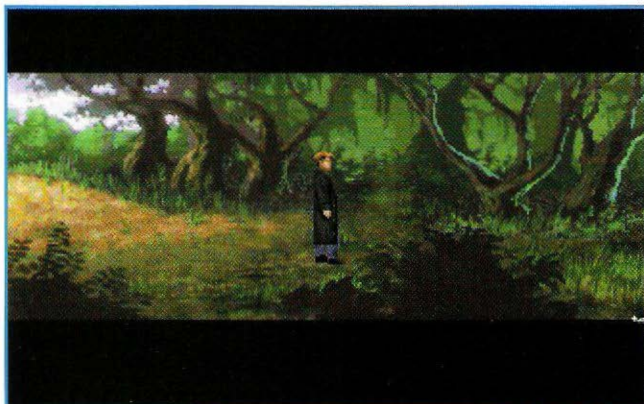
Knight alias Ritter alias Schattenjäger

Als Gabriel Knight also an jenem Junimorgen durch Zufall die Bekanntschaft der bezaubernden Malia Gedde macht, weiß er noch nicht, daß es ihm ganz ähnlich ergehen wird wie seinem Vorfahren Gunter Ritter, geschweige denn, daß er der letzte lebende Sproß der deutschen "Schattenjäger"-Familie ist. Was er ebenfalls noch nicht wissen kann, ist, daß Malia, in die er sich auf den ersten Blick verliebt, keine andere ist als die Nachfahrin jener Voodoo-Hexe Tetelo und im Zustand der Trance zu ganz

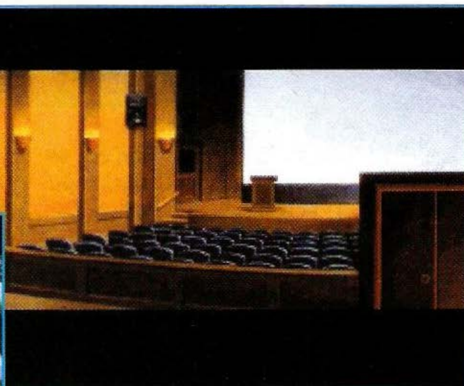




Die meiste Zeit verbringt Gabriel in New Orleans. Gegen Ende des Spiels sind auch Reisen nach Europa und Afrika eingeplant.



Im Wald und im Hörsaal der Universität - Gabriel Knight fühlt sich nicht ohne Grund beobachtet...

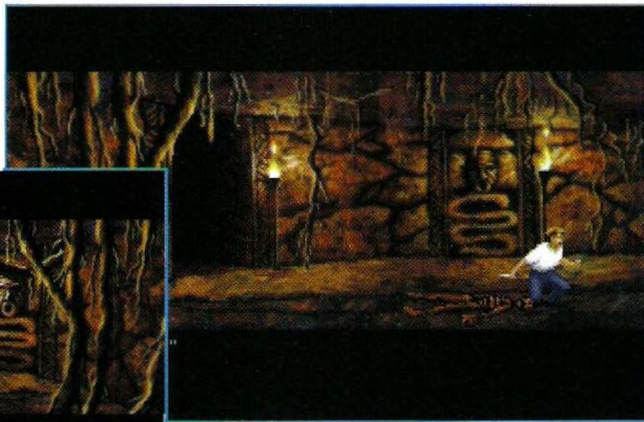




erstaunlichen Scheußlichkeiten fähig ist. Der Spieler führt Gabriel durch New Orleans, zum Polizei-Revier, zum Tatort, zum Voodoo-Museum oder zu Gabriels Großmutter, von der mehr über die Familiengeschichte der Knights - alias Ritter - zu hören ist. Langsam erfährt man auch mehr über den Ursprung des Voodoo-Kults und den Zusammenhang der Mordserie mit Gabriels Alpträumen, die ihn seit längerer Zeit quälen. Während seiner Nachforschungen lernt Gabriel Malia besser kennen und beginnt - wie soll es auch anders kommen - eine Liebesbeziehung mit ihr. Das ganze spitzt sich noch zu, als die Voodoo-Sekte von New Orleans auf Gabriel Jagd macht und die Polizei die Voodoo-Morde als Bandenkrieg abtut und den Fall kurzerhand zu den Akten legt. Jetzt liegt es allein an Gabriel, die nötigen Beweise gegen die Sekte zu beschaffen...

Rätselspaß für Fortgeschrittene

Achtzig Prozent der Spielzeit - ein fortgeschrittener Adventurer sollte mindestens von 30 Stunden ausgehen - bei Gabriel Knight verbringen Sie innerhalb der Stadtgrenze von New Orleans. Die Anzahl der Schauplätze, die von der Übersichtskarte aus aufgesucht werden können, nimmt im Spielverlauf allmählich zu. Im großen und ganzen gleicht die Bedienung dem Interface aller neueren Sierra-Adventures. Mit der linken Maustaste werden Aktions-Icons und Gegenstände im Bild angewählt, während die rechte





Makaber: Während Gabriel einer Mumie das Herz amputieren will (rechts), erledigt ein Bösewicht dasselbe bei Gabriels Begleiter (unten).

Taste durch die verschiedenen Aktionsmöglichkeiten schaltet. Im Gegensatz zu anderen neuen Grafikadventures können regelrechte Konversationen mit den Spielfiguren geführt werden. Spricht Gabriel eine Person an, so wird eine Liste aller sinnvollen Gesprächsthemen eingeblendet. Oft stehen auch mehrere alternative Sätze zur Auswahl, die über den weiteren Verlauf des Abenteuers entscheiden. Alle wichtigen Gespräche lassen sich über eine automatische Rekorder-Funktion jederzeit wieder abrufen. So ist garantiert, daß der Spieler auch Informationen, die er vor einigen Tagen (Echtzeit) bekam, später im Spiel nicht vergißt. Karten zeichnen oder Mitkritzeln von Daten ist ebenfalls nicht nötig.

Der Aufbau der einzelnen Rätsel ist von Fall zu Fall sehr unterschiedlich. Während man im Speicher von Grandma Knight an einer alten Uhr verschiedene Zeigerstellungen schlichtweg durchprobieren muß, um an den Inhalt eines kleinen Geheimfaches zu gelangen, geht es gegen Spielende sehr plausibel und logisch her: Nur wer gut kombiniert, kann mit dem geheimen Trommel-Code und dem Zeichenalphabet der Voodoos etwas anfangen. Aber auch gute Reaktionen sind hin und wieder gefragt: Im Geheimversteck der Sekte und im afrikanischen Voodoo-Tempel muß in Sekundenschnelle nach der Liane oder zum magischen Amulett gegriffen werden, denn sonst wird auch Gabriel ein Opfer der Sekte.

Die Orte in New Orleans

Cazaunax Residence



St. Louis Cemetery



Moonbeam Residence

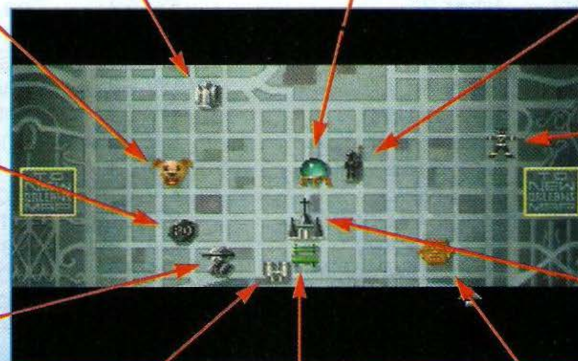


St. Georges Book Shop





Police Station





Dixieland Drug Store



Napoleon House



St. Louis Cathedral



Jackson Square Overlook



Jackson Square



Historical Voodoo Museum

Übernatürlicher Psycho-Thriller

Mit einem Hinweis auf der Verpackung, "Enthält Erwachsenen-Themen", wird von vornherein gewarnt, denn in dem "Psycho-Thriller", wie der Hersteller das Adventure bezeichnet, wurde mit Pixel-Blut nicht gespart. Bedenklicher für Kinderaugen als ein "Tatort" sind Handlung und Grafik allerdings auf keinen Fall. Im Gegenteil: Sowohl die Story als auch die Puzzles wurden sehr anspruchsvoll gestaltet. Und Knobelspaß, kombiniert mit ein bißchen Gänsehaut, war schon immer ein gutes Rezept für grandiose Unterhaltung.

Thomas Borovskis ■

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 17 MB	Roland
MEM 610 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
- Windows-Version enthalten

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 130,-

HERSTELLER
Sierra

RANKING

Adventure

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
85%	85%	75%	86%

Spieleranzahl	1
Handbuch	englisch
Spiel	deutsch
Kopierschutz	keiner

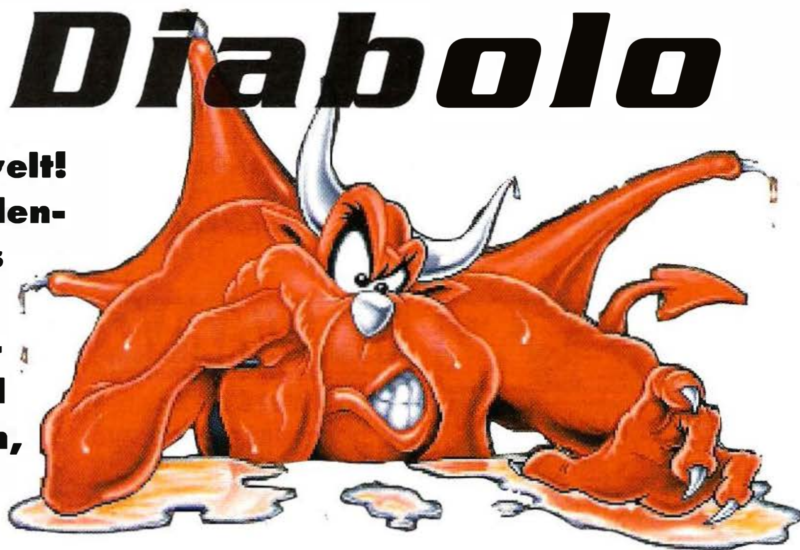
Statement



Das hohe Niveau der Story und der Puzzles machen Gabriel Knight zu einem Spiel rein für den fortgeschrittenen Adventurer. Wer die Puzzles der ersten drei Spieltage (das Adventure ist in zehn Spieltage aufgeteilt) gelöst hat, kann sich dann allerdings kaum mehr vom Monitor trennen. Während man zu Spielbeginn noch etwas unbeholfen und ohne ein bestimmtes Ziel vor Augen an den verschiedenen Schauplätzen herumstochert, schnürt sich nach einigen Abenden förmlich ein unsichtbarer Strick um Gabriels Hals. Man wird beschattet und die Zeit scheint einem regelrecht durch die Finger zu rinnen. Das Spiel wurde wirklich intelligent gemacht. Tiefpunkte oder Durchhänger im Spielfluß gibt es lediglich durch drei oder vier Rätsel, die den Verstand wirklich zum Kochen bringen können. Mit dem Schwierigkeitsgrad wurde an manchen Stellen tatsächlich etwas übertrieben. Ansonsten kann man Sierra nur gratulieren. In der Sparte der Kriminal-Adventures steht Gabriel Knight sicherlich an der Spitze.

Litil Divil ... you think YOU had a bad day!

Pizza Diabolo



Es ist langweilig in der Unterwelt! Nur die einmal pro Jahr stattfindende Auslosung des Pizzaholers bringt noch etwas Abwechslung in das ansonsten eintönige Leben der kleinen Teufel. Wer wird dieses Jahr der Unglückliche sein, der auf die Suche geschickt werden wird?



Höllisch gut, der Kleine! Sowohl die Spielgrafik als auch die Animationssequenzen können sich sehen



Der Auserwählte muß sich durch das Labyrinth des Chaos in die Oberwelt wagen, um dort die geheimnisvolle Wunderpizza zu finden. Jedes Jahr wird einer der Divils auserwählt und noch nie ist einer von dieser gefährlichen Reise zurückgekommen. Hier lernen wir das erste Mal Mutt kennen, der nur unter Protest zu diesem Treffen gekommen ist. Solche Treffen bringen ihn immer aus seinem Schlafen-Fressen-Rhythmus. Doch dieser Tag ist nicht Mutts Tag: Er wird auserwählt! Und während ihm die anderen Divils noch fleißig Belegungswünsche zurufen und auch schon seinen Besitz unter sich aufteilen, wagt sich Mutt vorsichtig zum Eingang des Labyrinths. Er hat keine Chance, und das ist ihm bekannt.

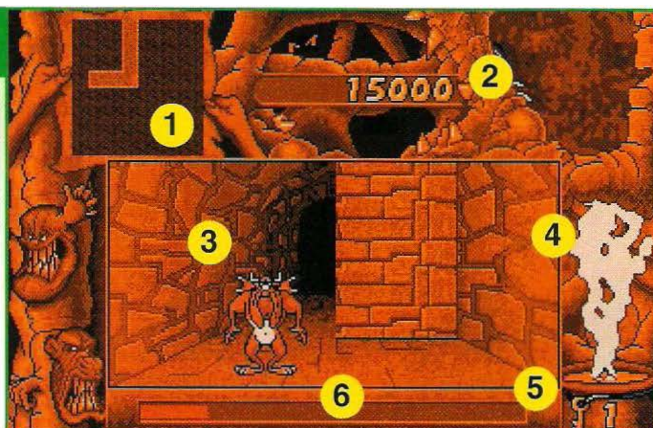
How to be a Litil Divil...

Sie haben nun die ehrenvolle Aufgabe bekommen, Mutt durch die fünf Level des Labyrinths bis in die Oberwelt zu führen. Er muß dabei durch viele mit Fallen gespickte Tunnels gehen, um in über 40 Zimmern Rätsel zu lösen. Dabei muß er sich aber vor dem Zwerg "The Entity" in acht nehmen, denn dieser versucht immer wieder, den kleinen Teufel zu packen, um ihn in seine Folterkammer zu bringen, wo ihn ein qualvolles Ende erwarten würde.

Auf dem Weg durch die fünf Level müssen aber auch noch die Seelen all jener Teufel gefunden und erlöst werden, die in den letzten Jahren wenig Erfolg bei der Erfüllung ihrer Aufgabe hatten.

Benutzeroberfläche

1. In diesem Kasten wird, während Sie sich durch das Spiel bewegen, automatisch eine Karte gezeichnet.
2. Hier sehen Sie, wieviel Gold Sie bist jetzt gefunden haben.
3. In diesem Bereich könnte der kleine Zwerg auftauchen, der Sie in seine Folterkammer schleppen möchte.
4. Aus diesem Kessel steigt Rauch, der sich verfärbt, wenn sich der Giftzwerg nähert.
5. Hier sehen Sie, wieviele Schlüssel Sie bereits gefunden haben.
6. Diese Leiste ist die Gesundheitsleiste. Wenn sie vollkommen aufgebraucht ist, wird der Litil Divil auch in die Folterkammer



Animationen des Litil Divil

Vor allem der kleine Teufel wurde mit einer unheimlichen Detailliebe gezeichnet. Einige der schier unendlich vielen Verkrampfungen möchten wir Ihnen hier vorstellen:

Zeichentrickfilm

Die Animationen des kleinen Teufels und seiner Umgebung sind fabelhaft gelungen. Die Qualität erinnert an gute Zeichentrickfilme. Viel Wert wurde scheinbar vor allem auf die Bewegungen der Hauptfigur selber gelegt, die mit unglaublich vielen Animationsphasen aufwarten kann.
Aber auch die Soundausgabe des kleinen Teufels ist gut gelungen. Nette Melodien und passende Soundsamples kommen in guter Qualität aus der hoffentlich vorhandenen Soundkarte.

So sieht die Spinne vorher ...und so nach der ausgiebigen Behandlung mit dem Insektenspray aus!

Fazit

Litil Divil kann mit keinem anderen Spiel richtig verglichen werden. Die beste Umschreibung wäre vielleicht noch Geschicklichkeits-Action-Spiel. Es ist ein Spiel, das sich erfrischend aus dem Einerleisumpf der sich immer wieder wiederholenden Actionspiele heraushebt. Der gute Sound und die filmreifen Grafiken geben ihr übriges, um aus diesem Spiel etwas wirklich Besonderes zu machen.

Lars Geiger ■

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 30 MB	Roland
MEM590 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
- gute Ausstattung und fairer Preis

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 100,-

HERSTELLER
Gremlin

RANKING

Action-Denkspiel

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
89%	80%	85%	87%

Spieleranzahl	1
Handbuch	deutsch
Spiel	englisch
Kopierschutz	Abfrage

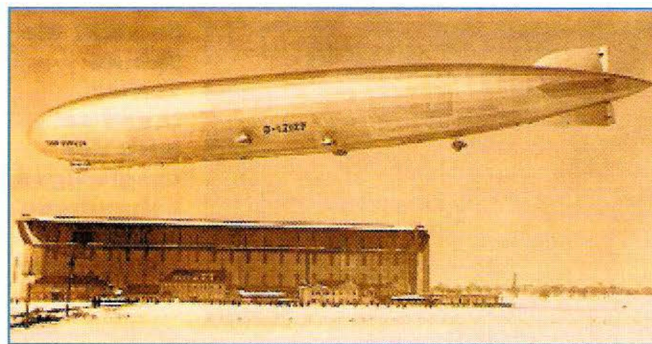
Zeppelin

Giants of the Sky

Nachdem reinrassige Wirtschaftssimulationen schon fast aus der Mode gekommen zu sein schienen, überrascht Ikarion mit einer modernen Version dieses Genres. In bester Tradition mit Airbucks oder Klassikern wie Railroad Tycoon erhebt sich der Spieler als Manager einer Luftfahrtgesellschaft in die Höhe.

Wir schreiben das Jahr 1901. Die Luftfahrtpioniere wagen gerade ihre ersten Flugversuche, kommen aber über kurze Gleitflüge und steuerlose Ballons nicht hinaus. Lediglich der Zeppelin stellt zu dieser Zeit eine ernsthafte Möglichkeit dar, den Traum vom Fliegen zu verwirklichen.

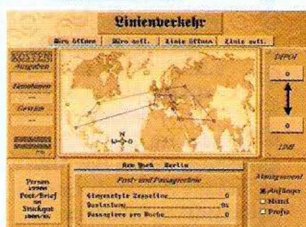
Die maximal zwei Spieler übernehmen nun das Management je einer Luftfahrtgesellschaft und sollten versuchen, sich möglichst lange über Wasser zu halten. Dazu steht den Spielern eine Reihe verschiedener Instrumente zur Verfügung: neben dem eigentlichen Transportgeschäft kann man auf dem Baustoff- und Aktienmarkt spekulieren, staatliche Subventionen einheimsen, Fluglinien leiten und schließlich sogar im Auftrag fremder Staaten Luftschiffe herstellen. Nebenbei kann man Roseanne Brixton zum Traualtar führen, was zwar zu Ansehen, aber auch zu hohen Kosten führt, da man, um sie von ihrem Glück zu überzeugen, ihr ständig hinterherreisen muß.



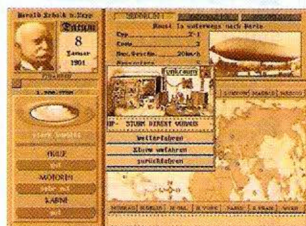
Geld, Geld, Geld

Mit den ersten Luftschiffgenerationen kann man noch kaum Geld verdienen, da zum einen der Platz für Passagiere und Nutzlast fehlt, zum anderen die Geschwindigkeiten haarsträubend gering sind. Daher sollte man ständig seine Ersparnisse in die Forschung stecken, ein teures, aber absolut notwendiges Unterfangen. Andererseits kann man seinen ständigen Ausgaben hohe Einnahmen entgegensetzen, die nicht einmal mit Arbeit verbunden sind: durch das Vermieten

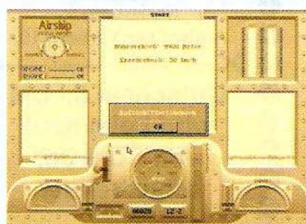
Der Ablauf



Um den Luftfahrtbetrieb am Leben zu erhalten, gibt es eine Reihe verschiedener Möglichkeiten, wobei die Luftfahrt natürlich die wichtigste darstellt. Der Linienverkehr...



...ist zwar die bequemste Möglichkeit, nur beim Selberfliegen erwarten den Spieler aber Herausforderungen wie Eiltransporte oder Stürme.



Von Zeit zu Zeit werden dem wagemutigen Spieler Wettbewerbe angeboten, bei denen man neben Ruhm auch noch eine ganze Menge Geld verdienen kann.

Sollte das Luftschiff die Fahrt unbeschadet überstanden haben, erfolgt der Eintrag in die ewige Bestenliste, für einen Kapitän das größte aller Gefühle.



Mit viel Geld, Charme und Ausdauer kann man Roseanne Brixton an sich binden. Aber nur, wer wirtschaftlich blendend dasteht und zur richtigen Zeit...



...die richtigen Komplimente macht, kann mit ihr vor den Traualtar ziehen. Sogar der Kaiser beglückwünscht den Spieler zu seinem Glück.



der Zeppeline als Werbeflächen kann man mit etwas Glück auch durch das bloße Nichtstun reicher werden.

Die Bedienung von Zeppelin ist angenehm einfach. Mittels der dringend zu empfehlenden Maus werden Schaltfelder und Buttons angewählt, über die sich das gesamte Spiel steuern läßt. Nur das Schließen von Dialogfenstern wurde nicht konsequent durchgehalten - mal mit der rechtem Maustaste, mal über einen Button - was der ansonsten recht produktiven Oberfläche ein dickes Minus einbringt.

Zukunftsträchtig

Gespielt wird immer am ersten Tag einer Woche, nur die Tätigkeiten, die länger als einen Tag andauern (Zeppelinflüge, Linienverkehr) werden vom Computer nach dem Anklicken des Kalenderblattes weiterverfolgt. Nach genau einer Woche kann man erneut mit seinen Tätigkeiten beginnen, wobei man sich meist mit völlig neuen Marktsituationen konfrontiert sieht. Das Spiel beginnt im Januar 1901 und läßt sich theoretisch bis weit über das Jahr 2000 hinaus fortsetzen. Auf Features wie den History-Modus, Roseanne Brixton und neue Zeppeline muß man dann natürlich verzichten, da sich die Spieldesigner nicht auf das dünne Eis vager Prognosen begeben haben. Da man aber selbst bei flottem Delegieren seiner Handlungen ca. 100 Stunden spielen und wirtschaftlich überleben müßte, um das Jahr 1994 zu erreichen, ist dieses Manko eher theoretischer Natur. Beendet man sein jederzeit speicherbares Spiel, werden die Anstrengungen mit einer Prozentzahl belohnt, die angibt, welchen Anteil des maximal erreichbaren Gewinns und Ansehens man erzielt hat - eine genauere Aufschlüsselung wäre sicherlich hübscher gewesen.

Schwarzweiß

Das Spiel präsentiert sich in lediglich 16 Farben, die detailreiche Schwarzweiß-Darstellung erzeugt aber eine so eigentümlich schöne Atmosphäre, daß die Farbarmut keinesfalls als Rückschritt zu deuten ist. Die Hintergrundmusik, die je nach Fenster und Situation wechselt, ist derart überzeugend, daß der Hersteller sogar eine eigene Audio-CD plant. Sogar die sporadisch eingestreuten Klangeffekte (Sprachausgabe wie "Jawoll, Sir") unterstreichen die altertümliche Szenerie. Die Idee, durch eigentlich spielfremde Details die Motivation aufrecht zu halten, ist sicherlich zu befürworten.

Harald Wagner

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
286 er	SoundBlaster
HD 9 MB	Roland
MEM500 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
- CD-ROM und Audio CD in Arbeit

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

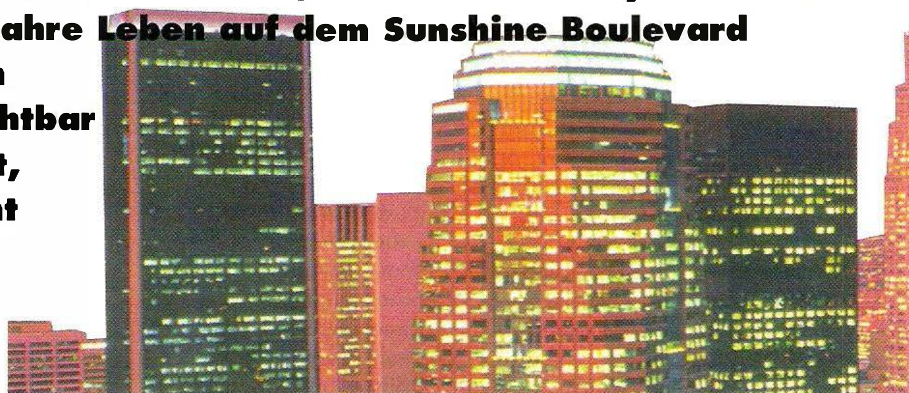
HERSTELLER
Ikarion

RANKING



Spieleranzahl	2
Handbuch	deutsch
Spiel	deutsch
Kopierschutz	keiner

Los Angeles: Stadt der Schönen und Reichen, Heimat von Hollywood und Disneyland. Während das wahre Leben auf dem Sunshine Boulevard in Beverly Hills tobt, wird in einer Seitenstraße eine furchtbar zugerichtete Leiche entdeckt, die Ihnen verdammt bekannt vorkommt...



Police Quest 4: Open Season

Tatort zum



Der Polizisten-Beruf nimmt auf Familienstand und Tageszeit keine Rücksicht: Mitten in der Nacht um halb vier werden Sie zu einem Einsatz gerufen und in einen der ungemütlichsten Vororte der Millionenstadt zitiert. Ihre Kollegen haben bereits den Tatort abgesperrt, die Zeugen warten auf die Vernehmung, die Spurensicherung lauert nur noch auf Ihre Freigabe. An sich gehören solche Aufgaben zum alltäglichen Brot eines jeden aufrechten Ordnungshüters, ein Routinejob, nichts weiter. Doch als Sie sich über den Leichnam beugen, erkennen Sie, daß es sich um Ihren besten Kumpel bei der Kripo, Bob Hickman, handelt. Die Freundschaft ging sogar soweit, daß sie für dessen kleines Töchterlein die Patenschaft übernommen haben. Fieberhaft suchen Sie nach weiteren Beweismitteln. Dabei fällt Ihr Blick auf einen große Holzkiste, die an der Rückseite eines Supermarkts steht. Sie heben den schweren Deckel hoch und ... Schock! Die Leiche eines farbigen Kindes liegt zwischen den Abfällen und etliche Einschüsse am ganzen Körper deuten darauf hin, daß der Junge keines natürlichen Todes starb. Detective Carey vom Morddezernat scheint eine lange Nacht bevorzustehen ...

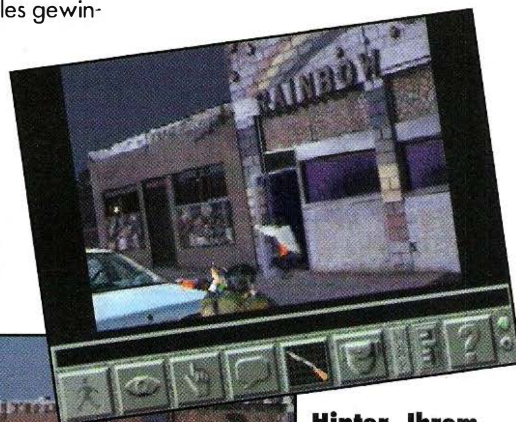
Die Jagdsaison ist eröffnet!

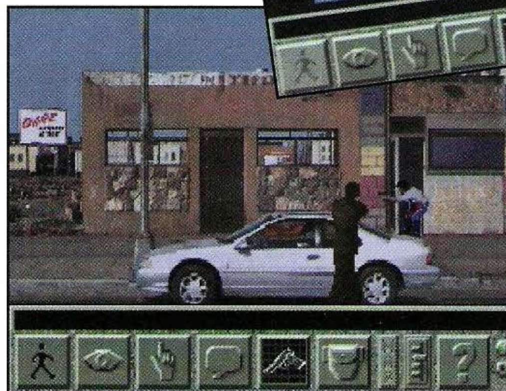
Für Open Season konnte Sierra den ehemaligen Chef der Polizei von Los Angeles gewinnen, der nunmehr an die Stelle von Jim Walls getreten ist. Alle Freunde von Sonny Bonds müssen sich ebenfalls von ihrem Liebling verabschieden - der neue Held nennt sich John Carey und löst damit den erfolgreichen Rauschgiftfahnder ab. Von seinem Vorgesetzten bekommt Carey den Auftrag, die beiden Morde, die augenscheinlich in irgendeinem Zusammenhang stehen, aufzuklären. Die Ermittlungen erstrecken sich über das gesamte Stadtgebiet der kalifornischen Metropole; auf einer Karte wählen Sie per Mausklick den jeweiligen Distrikt und werden augenblicklich dorthin versetzt. Die lästigen Autofahrten der letzten Police-Quest-Teile gehören damit endgültig der Vergangenheit an.



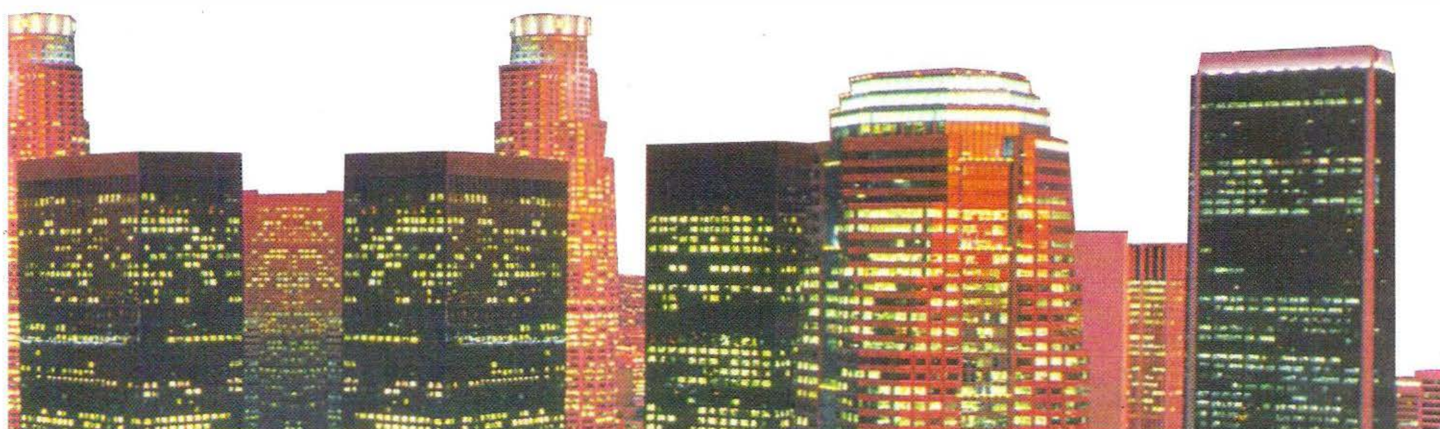


Der Tatort zu unterschiedlichen Tageszeiten betrachtet: In dieser Gasse wurden die zwei Leichen entdeckt - und es werden nicht die einzigen bleiben.





Hinter Ihrem T-Bird verschanzt müssen Sie sich mit einem Kollegen gegen eine zahlenmäßig überlegene Bande zur Wehr setzen.



Mitspielen

Fensterln mit Police Quest 4

Wie jedes neue Sierra-Adventure ist auch Open Season unter Windows lauffähig, allerdings setzt dies - außer einem schnellen 486er - die aktuelle Version 3.1 voraus. Sound und Grafik hängen dann vom jeweils installierten Treiber ab. Auch wenn Sie sich sonst auf das ausgereifte MS-DOS 3.3 verlassen sollten, müssen Sie für Police Quest 4 mindestens auf Version 5.0 updaten.

Nur die Realität ist grausamer







Den PC-Spielern bleibt auch nichts erspart. In den bisherigen Police-Quest-Fällen mußten alle wichtigen Informationen über einen Fall in nicht enden wollende Formulare eingetragen werden. Diese aufwendigen Zeremonien werden Sie auch diesmal auf Schritt und Tritt begleiten. Bei der Produktion des Spiels war es erklärtes Ziel von Chef-Designer Daryl F. Gates, dem Spieler die Realität auf Kaliforniens Straßen vor Augen zu führen. Nicht ohne Grund liegt der Packung deshalb ein ca. 100 Seiten starkes Handbuch bei, das Ihnen von den Uniformen über Verhaltensweisen im Einsatz bis hin zur Organisation der Polizeistation alles Wissenswerte vermittelt. Zu Beginn dürfen Sie sich zu solch behaglichen Stätten wie dem Leichenschauhaus begeben. Auch der Tatort will nochmals genauestens untersucht werden. Außerdem stehen zahlreiche Gespräche mit Kollegen und die monatliche Übung am Schießstand an.

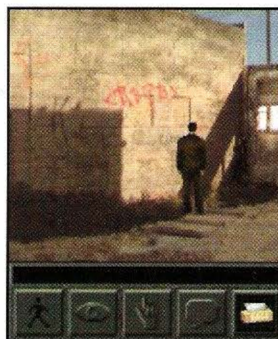


Vor der Villa eines millionenschweren Rapper-Stars wurde ein weiterer Polizist ermordet. Rechts im Bild sind noch die Rückstände der Spurensicherung zu erkennen.

Fantastische Grafik

Über 20 MB verschlingt Police Quest 4, doch bereits nach wenigen Minuten Spielzeit weinen Sie keinem Byte mehr hinterher. Sollte Ihre Grafikkarte mitspielen, erstrahlt der Inhalt des Inventory in der eindrucksvollen VESA-Auflösung von 640 x 480 Bildpunkten bei 256 Farben. Damit sieht dann endlich ein Apfel wie ein Apfel aus und nicht wie ein roter Pixelhaufen. Alle Schauplätze - vom Supermarkt bis zur Police Academy - wurden vor Ort mit der Videokamera aufgenommen und ins Spiel übertragen. Ähnliches trifft auf die Personen zu, die Ihnen begegnen: Die Bewegungen wirken realistisch, auch wenn hier nur herkömmliche VGA-Grafik (320 x 200 Bildpunkte) zum Einsatz kommt.
Beim Sound gibt es allerdings nicht soviel Positives zu vermelden. Sprachausgabe bleibt ohnehin den CD-ROM-Versionen vorbehalten und von Musik kann man bei den eintönigen Rhythmen keine Rede sein. Nettes Detail: Sobald Sie den Fahrstuhl des Hauptreviers betreten, erklingt eine Melodie, die ausgiebige Larry 6-Spieler bestimmt auf Anhieb wiedererkennen.





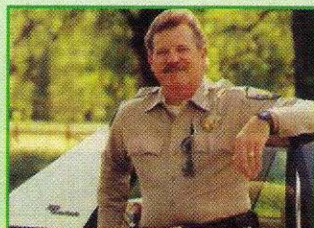
Mit Hilfe des Polizeicomputers lassen sich die Graffiti der Straßengang vergleichen.

Genauigkeit zahlt sich aus

Eine weitere Neuerung betrifft die Benutzeroberfläche, bei der alle Icons am unteren Bildschirmrand angeordnet sind und ständig im Blickfeld bleiben. Auch wenn die hinlänglich bekannte Maussteuerung wieder größtmöglichen Komfort garantiert, kann das langwierige Absuchen der Gegend mit dem Mauscursor für jede Menge Frust sorgen. Ein Beispiel: Nur wenn Sie mit einem klobigen Messer die wenige Pixel großen Einschußlöcher exakt treffen, können Sie die 17 Kugeln aus einer Betonwand puhlen.
Open Season wird dem Gelegenheitsspieler nicht viel Freude bereiten, wohl aber unerschüttlichen PC-Detektiven, die die typischen Sierra-Tücken gewohnt sind und sich für die Thematik von Police Quest 1-3 bzw. Blue Force begeistern konnten.

Petra Maueröder ■

Was macht eigentlich Jim Walls?



Police Quest 1-3 gehen auf das Konto des früheren Sierra-Mitarbeiters Jim Walls, der für den Spiele-Multi den Miami-Vice-Verschnitt Sonny Bonds kreierte. Der dritte Teil mit dem Untertitel "The Kindred" gilt allgemein als der schlechteste der Trilogie, da das Spiel außer beeindruckender Grafik und akzeptablem Sound viele kaum nachvollziehbare Puzzles enthält.
Als im letzten Jahr ehemalige Sierra-Mitarbeiter das Label Tsunami in unmittelbarer Nachbarschaft (Coarsegold/Kalifornien) ins Leben riefen, war auch Jim Walls mit von der Partie. Nach Spielen wie Wacky Funsters, Ringworld und Protostar folgte Blue Force, ein ansprechend aufgemachtes Adventure, das wir in der PC-Games-Ausgabe 9/93 testeten. Wie Police Quest 4 bietet auch Blue Force Videoaufnahmen realer Personen, die vor den fotografierten bzw. gemalten Hintergründen agieren. Allerdings wirkt das neue Police Quest wesentlich professioneller und durchdachter. Es bleibt abzuwarten, was Tsunami und insbesondere Jim Walls den grafischen Kapriolen von Sierra entgegenzusetzen haben.

Statement



Sierra geht mit Police Quest 4 meiner Meinung nach einen Schritt zu weit. Als fleißiger Fernseh-/Video-Konsument ist man ja einiges gewohnt. Sie brauchen sich lediglich durch die 99 Programme Ihrer Fernbedienung zu "zappen" und bekommen schlachtfrische Leichen am laufenden Band serviert. Wenn Sie genug davon haben, schalten Sie einfach um zum Musikantenstadl und der Alptraum hat ein Ende (oder auch nicht). So leicht macht es Ihnen der neue Sierra-Star Gates nicht; zwar können Sie beim Anblick eines blutüberströmten toten Kindes, das in einem Müllcontainer liegt, per Mausklick schnell das Weite suchen. Aber wer sagt Ihnen denn, daß sich neben dem Leichnam nicht auch ein interessanter Gegenstand befindet, den der Killer hinterlassen hat? Also bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als einige dutzendmal den Körper des Jungen nach brauchbaren Hinweisen "abzuklicken" - ekelhaft! Zählen Sie ohnehin zu den Personen, bei denen solche Darstellungen wieder das Frühstück ans Tageslicht befördern, sollten Sie einen großen Bogen um Police Quest 4 machen. Die übrigen Features des Adventures zählen hingegen zum gehobenen Sierra-Standard und bereiten dem abgehärteten Käufer mehr Freude als das etwas mißglückte Police Quest 3.

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 22 MB	Roland
MEM 600 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
4 MB RAM erforderlich

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Sierra

RANKING

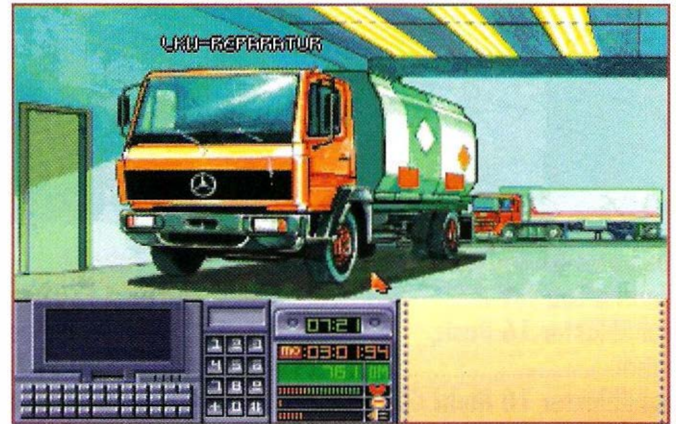


Spieleranzahl	1
Handbuch	englisch
Spiel	englisch
Kopierschutz	normal

Der Planer

On the road again

Wenn die tiefgefrorenen Erdbeertörtchen langsam zu schwitzen beginnen, weil der LKW mal wieder seit mehreren Stunden im Stau steht, sollten Sie wenigstens als Spieler kühlen Kopf behalten. In Der Planer müssen Sie sich als Geschäftsführer einer Spedition bewähren.

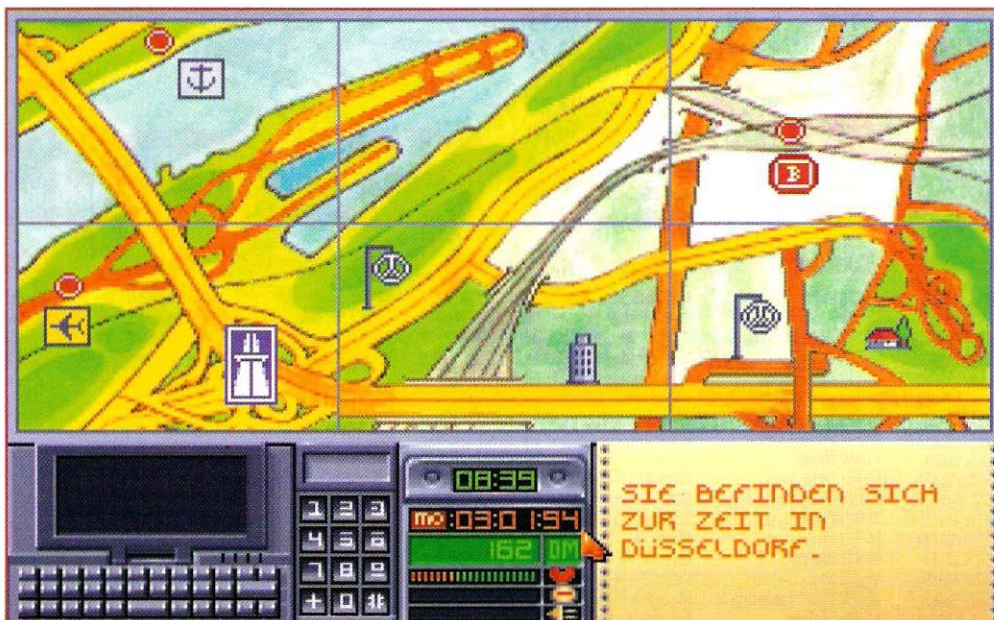


Im Bereich Wirtschaftssimulation mischten die hiesigen Software-Produzenten schon immer an der Spitze mit, und das nicht erst, seit Ascon mit dem Patrizier die Verkaufscharts dauerbelegt. Beispiele aus der jüngsten Vergangenheit (erinnert sei nur an das furiose "Aufschwung Ost" von Sunflowers) belegen, daß sich gerade mit solchen Programmen auch komplexe, hochaktuelle Zusammenhänge verarbeiten lassen - und es macht sogar Spaß.

Die Programmierer bei Greenwood Entertainment haben sich ein sehr anspruchsvolles Thema für ihren Einstieg herausgepickt: Logistik. Da wahrscheinlich nur sehr wenige mit diesem Begriff auf Anhieb etwas anfangen können, wurde der Definition gleich zu Beginn des Handbuches ein eigenes Kapitel spendiert. Auf einen Nenner gebracht, beschäftigt sich diese Sparte der Betriebswirtschaftslehre mit der Frage, wie man Güter am günstigsten und schnellsten zum Bestimmungsort transportieren kann. Jedes größere Unternehmen hat eine eigene Logistik-Abteilung oder engagiert entsprechende Dienstleister. Diesen "Hintermännern" ist es u. a. zu verdanken, wenn Sie in den Tiefkühltruhen und Regalen der Supermärkte stets frische Nahrungsmittel vorfinden.



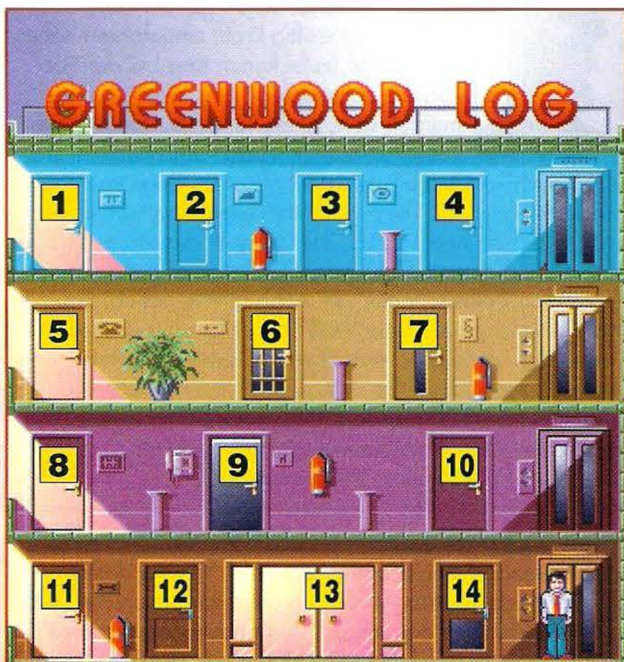
Flugreisen in das In- und Ausland gehören zu den angenehmen Seiten des Manager-Daseins!



Planmäßiger Aufstieg

Stellen Sie sich vor, Sie wurden zum Speditionskaufmann ausgebildet und haben anschließend Ihrem Chef acht Jahre treu und ergeben gedient. Doch dann überrollt die Rezession das Land, jeder Betrieb schnallt den Gürtel enger und greift zum vermeintlich bequemsten Mittel, um Kosten zu senken: Stellenabbau. Quasi über Nacht stehen Sie auf der Straße. Da Sie Frau und Kind zu ernähren haben, gilt es, möglichst schnell einen neuen Brötchengeber zu finden. Zufällig werden in der Zeitung gerade von drei Speditionen Geschäftsführer gesucht - wenn das nicht Ihre Chance ist! Flugs wird der Vertrag unterschrieben, am Montag können Sie anfangen. Als neue Wirkungsstätte kommen die Firmen Seder Transport, Spedition Meier

Die Abteilungen der Spedition auf einen Blick



1 Büro
Neben PC und Telefon befindet sich hier auch eine Ablagebox, die neu eingegangene Rechnungen und Aufträge enthält.

2 Faxgerät
Schnelligkeit ist Trumpf! Auftragseingänge sollten möglichst rasch per Fax bestätigt werden.

3 Manager
Ihre "rechte Hand" nimmt Ihnen lästige Routinearbeiten ab.

4 Privates
Wie wär´s mit einer neuen Eigentumswohnung, einem Kunstwerk oder einer Stereoanlage?

5 Funkzentrale
Unvorhergesehene Ereignisse? Eilige Terminfracht? Jeder Ihrer LKWs ist über Funk zu erreichen.

6 Buchhaltung
Hier können Sie die Bilanz sowie Gewinn- und Verlustrechnung einsehen.

7 Rechtsanwältin
Bevor Sie wichtige Verträge abzeichnen, sollte vielleicht die Hausjuristin einen Blick darauf werfen.

8 Zweigstellen
Soll das Unternehmen expandieren, können Sie neue Filialen in allen größeren Städten errichten.

9 Konferenzraum
Wenn sich ein Vertreter der Presse angesagt hat, findet das Treffen in diesem Zimmer statt.

10 Personalchef
Stellen Sie eine Putzfrau ein oder erhöhen Sie die Arbeitszeit der LKW-Fahrer.

11 Werkstatt
Ihre LKWs werden von den Mechanikern wieder auf Vordermann gebracht.

12 Ausgang
Genug vom tristen Bürojob? Setzen Sie sich ans Steuer Ihres Mercedes und fahren Sie nach Hause oder besuchen Sie Ihre Zweigstellen.

13 Fuhrpark
Die Fahrzeugflotte können Sie vom Kleinlaster bis zum Tanklastzug nach Ihren Wünschen ausstatten.

14 Presseabteilung
In drei Fachmagazinen können Sie Anzeigen schalten, während das Massenblatt "Tilt" aktuelle Schlagzeilen enthält.



Solch unvorgesehene Ereignisse sind besonders ärgerlich, wenn Sie illegal Waffen transportieren.

und Drive-Out-KG in Frage. Die Unternehmen verfügen über nahezu identische Stammhäuser. Auf vier Stockwerke verteilen sich 13 Abteilungen und insgesamt zehn Angestellte. Ihre Aufgabe wird es sein, die Firma zu einer der führenden Speditionen der Republik zu machen. Analog zu anderen Spielen dieses Genres kommt es aber nicht nur darauf an, dem privaten und geschäftlichen Kontostand ein paar Nullen anzuhängen, sondern nebenbei auch noch kräftig Antiquitäten, rasante Flitzer, Luxus-Appartments und Schmuck einzuheimsen. Ein echtes Schnäppchen ist dabei der angebotene Game-Boy für sagenhafte 1000,- DM!

Mad-TV-Clone

Es erwartet Sie ein echter Knochenjob, da der Geschäftsführer "Mädchen für alles" ist. Nur ein kleiner Auszug aus Ihrem Aufgabengebiet: Anzeigen in Fachzeitschriften aufgeben, neue Zweigstellen eröffnen, Aufträge koordinieren, Güter verteilen, LKWs losschicken, Fahrer zuordnen, Rechnungen bezahlen, Personal einstellen (oder entlassen), und und und. Mit Hilfe der Maus bugsieren Sie die Spielfigur durch das Gebäude und können jede Abteilung betreten. Meist sind diese mit freundlichen Kollegen besetzt, die Ihnen dankenswerterweise einige wenige Handgriffe abnehmen. Sobald der Mauscursor auf ein interessantes Objekt trifft, erscheint ein Hinweis und ein Klick lädt eine weitere Grafik.
Wenn Sie die Abbildungen auf diesen Seiten betrachten, werden Sie sich sagen: "Das kenn' ich doch ...". Kein Wunder, sowohl Grafik als auch Handling erinnern verdächtig an das 1991 erschienene Mad TV von Rainbow Arts. Probleme dürften die Hersteller des Plagiats allerdings kaum bekommen, werden doch beide Produkte vom Distributoren Rushware vertrieben.
Um bei Ihren weitreichenden Transaktionen den Überblick zu behalten, steht Ihnen ein komplett ausgestattetes Büro mit Drucker, Fax, Laptop, Telefon, usw. zur Verfügung. Zudem zeigt ein Display am unteren Bildschirmrand ständig das aktuelle Firmenkapital, das Ansehen Ihrer Person und das Image Ihrer Firma an. Da solch ein Job in höchstem Maße herzinfarktgefährdet ist, sollten Sie auch nie den Gesundheits-Balken außer acht lassen. Gönnen Sie sich also regelmäßig Verschnaufpausen bei Ihrer Familie und unternehmen Sie z. B. am Wochenende einen Zoobesuch.

Statement

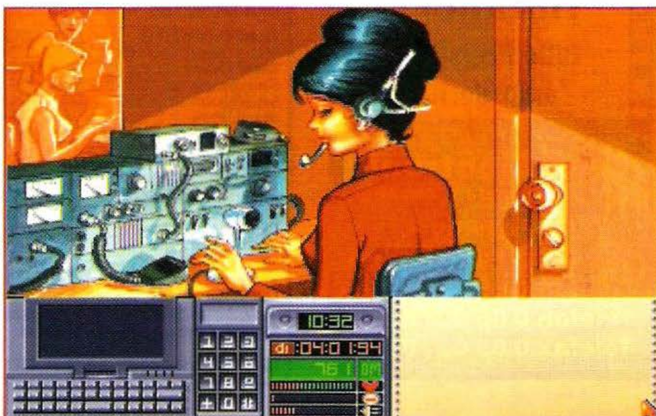


Greenwood verfolgt mit seinem Planer eine Strategie, mit der schon ganz andere Softwarehäuser kräftig Profit eingefahren haben: Es wird auf Teufel komm raus bei der Konkurrenz abgekupfert. Was mich aber am meisten stört, ist die Tatsache, daß die Newcomer unbedingt witzig wirken wollen. Dieser Versuch scheitert allerdings kläglich, da Gags vom Kaliber eines "Boah ey" bei den meisten allenfalls noch ein gequältes Lächeln hervorrufen. Die Designer müssen sich fragen lassen, welche besonderen Vorzüge das Spiel gegenüber anderen Programmen haben soll. Alternativen gibt es genug: Mad-TV ist origineller, der Wall Street Manager grafisch eine Generation voraus und Aufschwung Ost fesselt durch seine unübertroffene Aktualität.
Zweifellos ein solide gemachtes Spiel für Genre-Liebhaber, das die recht trockene Materie geschickt verpackt, aber innovative Features vollkommen vermissen läßt.

Knapp kalkulierte Grafik

Während des Spiels bekommen Sie zumeist nur Standbilder (320 x 200 Punkte) zu sehen. Außer etwas Kieferklappern und Augenklimpern Ihrer Mitarbeiter gibt sich der Planer auch bei Animationen sehr zurückhaltend. Wird der Laptop angewählt, schaltet das Programm gar in den von DOS-Anwendungen bekannten Textmodus um. Ganz business-like dürfen Sie dann in Auswahlmenüs mit den Cursortasten Spielstände speichern, Optionen einstellen oder Informationen über Ihre Firma abrufen. Überzeugen können hingegen die abwechslungsreichen Soundtracks, die Ihnen eine ganze Palette unterschiedlicher Stilrichtungen offerieren. Für den schnellen Einstieg ist eigentlich ein umfangreiches Handbuch gedacht, das zwar flott und unterhaltsam geschrieben, als Nachschlagewerk bei bestimmten Problemen aber wenig hilfreich ist.

Petra Maueröder ■



SPECS & TECS

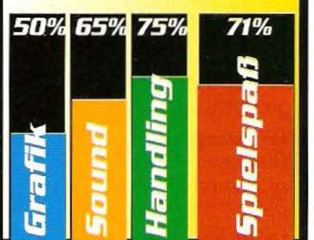
EGA	Tastatur
● VGA	Maus ●
SVGA	Joystick
● EMS	AdLib ●
386 er	SoundBlaster ●
HD 25 MB	Roland ●
MEM560 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
- 2 MB RAM erforderlich

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Greenwood

RANKING



Spieleranzahl	1
Handbuch	deutsch
Spiel	deutsch
Kopierschutz	keiner

FS 5.0 - Scenery Discs

Neuer Stoff

Bereits wenige Wochen nach Erscheinen des FS5 sind schon die ersten Sceneries auf dem Markt. Paris, New York und San Francisco bringen Farbe in die wenig abwechslungsreiche Welt des neuen Flugsimulators von Microsoft.

Die Installation der drei Erweiterungen ist kinderleicht. Sie starten einfach ein Setup-Programm auf der Scenery-Diskette und schon gelangen die Daten in das Verzeichnis des Flugsimulators. Nach dem Starten des Simulators ist zunächst nichts von den Veränderungen zu sehen. Erst wenn Sie mit Ihrer Cessna oder Ihrem Learjet in das betreffende Gebiet fliegen, werden die Erweiterungen sichtbar. Vom Cockpit aus präsentiert sich Ihnen ein bis dahin nicht erreichtes Panorama. Eine Landschaft mit einer unwahrscheinlichen Detailfülle liegt vor Ihnen. Ob der Eiffelturm, die Golden Gate Bridge oder das Empire State Building, alle Gebäude zeigen sich von der besten Seite. Daneben ist die Struktur der Landschaften wirklich gelungen. So macht es Spaß, in der Welt umherzufliegen.

Natürlich zollen Sie für solch eine Fülle an Details auch den entsprechenden Tribut. Ist der Flugsimulator 5.0 schon ohne Erweiterungen nicht unbedingt der schnellste, so wirken sich die Sceneries nochmals auf die Geschwindigkeit aus. Nur mit einem wirklich schnellen Rechner, der zudem auch über eine schnelle Grafikausgabe verfügt, sind die Landschaften fast ruckfrei zu genießen. In der höchsten Detailtiefe muß sich allerdings auch ein 486er geschlagen geben.

Trotz des überzeugenden Eindrucks der drei Erweiterungen für den FS5 ist es ärgerlich, daß der Anwender neben dem eigentlichen Simulator auch noch jede Landschaft, wenn er sie etwas besser auf dem Bildschirm haben will, kaufen muß. Für ca. 60 DM pro Szenerie wird der FS5 bei einem Vollausbau ein teurer Spaß. Sicherlich eine tolle Idee für die Verkaufszahlen von Microsoft, für den Fan des FS5 eine eher ärgerliche Tatsache. Bleibt zu hoffen, daß auch beim FS5 die Erweiterungen aus dem Public Domain-Bereich so zahlreich werden wie beim Vorgänger, so daß der Anwender nicht unbedingt auf die teuren Szenerien angewiesen ist.

Von der grafischen Umsetzung spielt der FS5 mit den neuen Szenerien seine ganze Klasse aus. Auf einem Personal Computer wurden dem Flugfan wohl noch keine detailreicheren und wirklichkeitsgetreueren Landschaften vor Augen geführt. Besonders Paris und New York bieten einiges für das Auge. Bei San Francisco wollte wohl Microsoft die Fangemeinde nur auf den Geschmack bringen. Die Landschaften, Städte und Gebäude haben nicht ganz die Qualität der anderen Erweiterungen.



Wilfred Lindo ■

Preis ca. DM 60,-
Hersteller Microsoft





In Paris bei Tag oder Nacht: Oben ist das Verteidigungsministerium und unten Sacre Coeur und der Eiffelturm zu sehen.





"San Francisco, open your Golden Gates!" Ein Blick auf Oakland Bay Bridge und Treasure Island.

Nachdem Windows heute eigentlich schon als Standardoberfläche für Anwenderprogramme bezeichnet werden kann, versuchen namhafte Firmen wie MicroProse, Windows auch als Spieloberfläche zu nutzen.

Civilization for Windows

Zivilisiert



Wer kennt Civilization nicht? Sid Meier, der strategiebesessenen Spielern Programme wie Railroad Tycoon und Pirates beschert hat, hatte mit Civilization einen Riesenerfolg feiern können.

Dos - Windows?

Welche Neuerungen hat nun die Windows-Version des Klassikers vorzuweisen? Als erstes sind natürlich die Windows-typischen Vorteile zu nennen. Alle Fenster sind in der Größe variierbar. So ist es möglich, alle Auflösungen ihrer Grafikkarte zu nutzen. Der Sound unterstützt nun auch alle Soundkarten, die von Windows genutzt werden können. Somit kommen auch Besitzer exotischer Soundkarten in den vollen Soundgenuß. Neben diesen durch die Oberfläche bedingten Änderungen kann die Windows-Version aber auch mit einer erhöhten Farbenzahl aufwarten. Der Spieler wird nun von 256-Farben-Grafiken verwöhnt.

Fazit:

Nach ausreichender Betrachtung kann ich nur zu einem Ergebnis kommen: Civilization für Windows ist wirklich nur für denjenigen Spieler interessant, der das Original noch nicht besitzt oder der seine Platte wirklich nur mit Windows-Programmen zupflastern möchte. **Lars Geiger** ■

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
286 er	SoundBlaster
HD 5 MB	Roland
MEM500 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
viel bessere Grafiken als im Original

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
MicroProse

RANKING



Spieleranzahl	1
Handbuch	deutsch
Spiel	englisch
Kopierschutz	normal

Comanche Mission Disk 2

Nachschlag



Manche Programme sterben nie. Eines davon scheint der Comanche von NovaLogic zu sein. Obwohl er schon seit über einem Jahr erhältlich ist, erfreut er sich immer noch einer großen Fan-Gemeinde. Die zweite Missionsdiskette verspricht wieder viel Spielspaß.

Als neue Missionsgebiete sind diesmal unter anderem Norwegen und der Grand Canyon dazugekommen. Während sich das erstgenannte voll in die bereits vorhandene Länderpalette eingliedert, bietet der Grand Canyon ein wirklich neues Fluggefühl.
Der Schwierigkeitsgrad der Missionen wurde noch weiter angezogen. Bis zu 60 Gegner gilt es teilweise zu eliminieren, da muß wirklich jeder einzelne Schuß sitzen.
Nebenbei wurde der Mission Disk 2 aber auch noch ein Update des Hauptprogramms mitgegeben. Mit ihm verbessert sich die ohnehin immer noch unheimlich gute Grafik des Comanchen um einiges. Die Landschaft spiegelt sich in den vielen Wasserflächen und entfernte Objekte werden nun verschwommen dargestellt. Insgesamt eine Steigerung der Realitätsnähe, und das, ohne die Hardwareanfordeungen höher zu schrauben (=> wohin auch?).

300 DM - wofür?

Jetzt sind Sie endlich soweit. Wenn Sie sich sowohl Comanche wie auch die beiden Missionsdisketten zugelegt haben, wurde Ihr Geldbeutel etwa um die 250DM-300DM erleichtert. Die Frage nach dem Sinn dieser Investition ist hier sicher nicht ganz fehl am Platze. Ich muß zugeben, ich würde diese Summe niemals auf einmal ausgeben, um ein Spiel wie den Comanche mit seinen beiden Missionsdisketten zu erhalten. Wenn Sie aber das Hauptprogramm besitzen und Sie Ihren Spaß daran hatten, kann ich Ihnen die Mission Disk 2 nur wärmstens empfehlen. Sie ist im Gegensatz zu der ersten Zusatzdiskette ihr Geld wirklich wert und bietet neue Herausforderungen, und dies sowohl in Bezug auf die Landschaft als auch auf die Gegner.

Lars Geiger ■



Starke Szenarien hat Over the Edge zu bieten.

Die Voxelgrafik ist immer noch trendweisend.



Gegner, nun auch im Wasser...

Vor allem die beiden verschiedenen Bootstypen fallen dem erfahrenen Comanche-Piloten sofort auf. Die früher relativ sicheren Wasserflächen wurden somit zu einer ernsten Bedrohung. Während die Luftkissenboote nur über eine Flak verfügen, sind die Schnellboote auch noch mit einem Raketenwerfer ausgestattet. Doch leider können auch diese Gegner unrealistischerweise mit einer einzigen Hellfire vernichtet werden.







SPECS & TECS

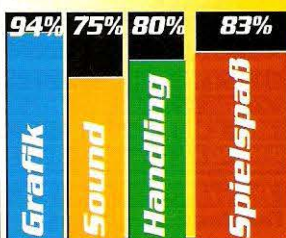
EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 6 MB	Roland
MEM 590 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
benötigt 4 MB RAM

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 100,-

HERSTELLER
NovaLogic

RANKING



Spieleranzahl	1
Handbuch	deutsch
Spiel	deutsch
Kopierschutz	keiner

Campaign II

Stratego!

Mit den hochtrabenden Worten: Die beste Militärsimulation des Jahres! wird auf der Verpackung von Campaign II geworben. Geben wir ihm eine Chance und lassen wir uns zeigen, was es kann.



An Campaign schieden sich schon damals die Geister: während die einen die Detailgenauigkeit, die Grafik und die Oberfläche dieser Simulation in den siebten Himmel hoben, konnten andere genau diese Eigenschaften an Campaign überhaupt nicht leiden.
Was aber jeder Campaign zugestehen mußte, war, daß es ein famoses Intro hat! Und genau hier befindet sich auch schon der erste Aussetzer des Nachfolgers. Die Grafik des Intros ist kurz gesagt unter aller S.. . Bilder von Panzern wurden ohne viel Federlesens einfach in die Landschaft hineingesetzt. Von Nachbearbeitung keine Spur. Dazu kommt noch, daß das Intro mit diversen Super-VGA-Karten Animationsfehler aufweist.

Intro schlecht, alles schlecht?

Nach dem Intro und der obligatorischen Handbuchabfrage (die, wie auch das weitere Spiel, mit Rechtschreibfehlern nicht geizt!) stellt sich dem Campaign-gewohnten Spieler die Frage, ob er überhaupt ein neues Spiel gekauft hat. Die Oberfläche wurde 1:1 vom Vorgänger übernommen. Auf der linken Seite des Bildschirms findet sich eine Landkarte, auf der rechten Seite befinden sich die Icons für die Spielsteuerung. Noch immer ist das Spiel in zwei Phasen aufgeteilt. In der ersten Phase verschieben Sie ihre Einheiten auf der Karte, wenn sich zwei feindlich gesinnte Einheiten nahegekommen sind, startet die zweite Phase. In dieser Phase können Sie sich entscheiden, ob der Computer den Ausgang der Schlacht berechnen soll oder ob Sie selber in einem Helikopter, Panzer oder gepanzerten Truppentransporter in die Schlacht eingreifen wollen.

Action satt...

Wenn Sie sich dafür entscheiden sollten, selber in das Schlachtgeschehen einzugreifen, werden Sie in ein 3D-Umfeld versetzt. Je nach Fahrzeug stehen Ihnen verschiedene Waffen und Steuerungsmöglichkeiten zur Verfügung. Leider wurde aber kein besonderer Wert auf die Grafik dieses Teils gelegt. Außer einigen vereinzelt auftretenden Häusern und Bäumen bietet die Grafik nicht viel Abwechslung.

Fazit

Campaign II wird heute nicht mehr viele Leute begeistern können. Sowohl im Strategieteil als auch im Actionteil ist die Grafik leider zu schlicht. Empire hat es sich mit dem Nachfolger etwas zu einfach gemacht. Campaign II wurde leider nach der Formel: Campaign I + diverse neue Waffensysteme = Campaign II entworfen.
Doch was mich an diesem Spiel am meisten störte, waren weder die mittelmäßige Grafik noch der dürftige Sound. Auch die andauernden Fehler in den deutschen Bildschirmtexten konnten mich nicht gänzlich negativ stimmen (wofür gibt es schließlich die Möglichkeit, das Spiel auf Englisch zu schalten?!). Nein, es war ein kleines Heftchen voller kriegsverherrlichender Photos, in dessen Vorwort sogar noch die Aufforderung stand, sie sich doch an die Wand zu hängen! Muß das sein?!
Allen strategiebegeisterten Spielern mit CD-ROM-Laufwerk rate ich, lieber auf das angekündigte Battle Isle II zu warten. Spieler, die von Campaign begeistert sind, können bei Campaign II dagegen ohne Probleme zugreifen.

Lars Geiger ■



Die Grafik hat sich im Vergleich zum ersten Teil nicht besonders geändert (rechts).

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 3 MB	Roland
MEM590 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
Tendenz zur Kriegsverherrlichung

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 100,-

HERSTELLER
Empire

RANKING

Strategie

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
60%	50%	60%	70%

Spieleranzahl	1
Handbuch	deutsch
Spiel	deutsch
Kopierschutz	Abfrage

SECRET WHISPER

Rebel Assault

Sobald das Logo von LucasArts auf dem Bildschirm erscheint, sollte man möglichst schnell folgende Aktionen am Joystick durchführen: Joystick nach oben und Feuer, Joystick nach unten und Feuer, Joystick nach links und Feuer, Joystick nach rechts und Feuer. Mit den Tasten eins bis neun kann man nun die einzelnen Missionen anwählen. A bis F bringt Sie in Level 10 bis 15. Wenn Sie die Taste "+" drücken, können Sie sogar Ihren erlittenen Schaden wieder rückgängig machen.

Peter Philipp

Silverball und Android

Zwei Flipper - ein Cheat! Wenn man im Options-Menü des gewünschten Tisches die Taste "F1" drückt, so stehen nicht nur die gewöhnlichen fünf, sondern satte sechs Bälle zur Verfügung.

Jonas Grosch

Epic Pinball

Trick 1

Nachdem man "ESC" oder "Q" gedrückt hat und die Frage "Quit (Y/N)?" auf dem Bildschirm erscheint, drückt man einfach anstatt "Y" oder "N" das "J". Danach befindet man sich wieder im normalen Spiel. Jetzt läßt sich die Kugel mit den Pfeiltasten über den Bildschirm bewegen. Man sollte diesen Trick allerdings nur anwenden, wenn der Ball bereits auf dem Tisch ist, denn sonst funktioniert das Scrolling nicht mehr.

Trick 2

Genau wie bei dem ersten Trick drückt man erst auf "ESC" oder "Q" und anschließend "B" und "N". Jetzt erhält man einen zweiten Ball und kann im Dualball-Modus spielen!

Sebastian F. Kleinau, Christian Weers

Trainer gesucht

Sind Sie selbst ein kleiner Hobby-Programmierer und daran interessiert, spielsüchtigen Mitstreitern unter die Arme zu greifen? Dann sind Sie bei uns genau an der richtigen Adresse, denn wir suchen Monat für Monat die heißesten Trainer, die wir dann zusammen mit den Spielen auf die Coverdisk packen können. Bestes Beispiel ist die Coverdisk dieser Ausgabe. Sollten Sie Interesse haben, dann schicken Sie uns doch Ihr kurzes Programm unter dem Kennwort **"Secret Whisper"**. Bei Veröffentlichung winken satte DM 200.-.

Rebel Assault

Hier sind die harterworbenen Codes zum CD-ROM-Hit Rebel Assault:

	Easy	*Normal*	*Hard*
1	Falcon	Biggs	Ackbar
2	Anoat	Kaiburr	Fornax
3	Yuzzem	Mynock	Bespin
4	Brigia	Dagobah	Kessel
5	Greedo	Mimban	Organa

Richard Hoffmann

Secret Whisper

In dieser Rubrik sollen einmal mehr die Leser zum Zuge kommen. Und dies in zweierlei Hinsicht. Zum einen können alle Leser von den hier veröffentlichten Hints, Tips, Tricks etc. profitieren. Wer sich schon einmal an einem der unzähligen Lemmingslevel tagelang die Zähne ausgebissen hat oder entnervt feststellt, daß die Kilrathis einfach mal wieder nicht so leicht vom Sternenhimmel fallen wollen, weiß was ich damit meine. Zum anderen werden alle in Secret Whisper veröffentlichten Tips, die nicht den Redaktionsräumen entsprungen sind, mit **DM 20,-** honoriert. Komplettlösungen hingegen sogar mit sage und schreibe **DM 300,-**!
Wenn das kein Ansporn ist, so "spielend" läßt sich selten Geld verdienen, oder? Also, haben Sie irgendwelche Dinge auf Lager oder ist Ihnen sonst etwas an einem bestimmten Spiel aufgefallen, das andere ebenso interessieren könnte, flüstern Sie uns Ihre kleinen Geheimnisse. Einfach als Brief, besser noch als ASCII-File an die Redaktion schicken:

COMPUTEC Verlag
PC Games
Kennwort: Secret Whisper
Isarstraße 32
90 451 Nürnberg

Komplettlösung: Alone in the Dark 2

Die Eingangspforte
Gleich nach der Absolvierung des Kopierschutzes müssen Sie mit handfesten Argumenten aufwarten. Beseitigen Sie den Kerl, der am Boden liegt. Dafür bekommen Sie eine Thompson, ein Magazin und eine Feldflasche. Laufen Sie nun auf das Haus zu. Zwei üble Gestalten wollen Sie hier mit ihren MPs stoppen. Doch mit Hilfe der Thompson sollten die beiden kein Problem darstellen. Wählen Sie nun 'Verschieben' aus dem Befehlsmenü, und schieben Sie den Ankerstein zwischen den beiden Löwenstatuen beiseite. Danach können Sie das Gartenlabyrinth betreten.

Das Heckenlabyrinth
Laden Sie Ihre Thompson gleich noch mal durch, denn jetzt gibt's richtige Action. Wenn Sie in den Irrgarten laufen, kommt von rechts ein Ganove. Töten Sie ihn! Nehmen Sie das Photo. Danach gehen Sie geradeaus weiter. Als nächstes gehen Sie an der Verzweigung nach rechts und schalten den Kerl aus. Jetzt nehmen Sie das Seil und laufen zum Hauptweg zurück. Dann weiter bis zur Kreuzung. Wieder müssen Sie sich mit einem Gegner auseinandersetzen. Laufen Sie nun nach links unten und töten Sie den Strolch, um das Buch zu bekommen. Jetzt müssen Sie geradeaus und dann nach rechts. Schnappen Sie sich den Haken. Danach drehen Sie sich nach rechts und laufen langsam vorwärts, bis die Kameraperspektive wechselt. Schalten Sie die beiden Typen aus und laufen Sie anschließend über die Karte mit dem Karo-Symbol.

Im Untergrund
Jetzt befinden Sie sich in einer Art Kellergewölbe. Bekämpfen Sie zunächst die Gestalt (ein Tritt genügt!). Suchen Sie die Kiste und schieben Sie sie dorthin, wo Sie herkamen. Sie bekommen eine Karte und ein zerrissenes Notizbuch. Benutzen Sie die Karte an dem eben aufgetauchten Altar. Beseitigen Sie den Schatten, um den Piratensäbel zu bekommen. Danach gehen Sie die Leiter hoch, vor der eine weitere Feldflasche liegt.

Das Heckenlabyrinth
Benutzen Sie den Haken. Schon haben Sie ein Seil mit einem Wurfhaken (AHA!). Gehen Sie nun nach links, um die Ecke und die nächste wieder links. Nochmals um die Ecke. Folgen Sie diesem Weg, bis Sie nach rechts gehen können. (Aber nicht bei dem Busch mit dem Gesicht!) Gehen Sie nach rechts und töten Sie den Mann. Gehen Sie geradeaus weiter, bis Sie zu den Büschen kommen, die Sie nicht passieren können. Benutzen Sie den Piratensäbel, um das Gestrüpp zu beseitigen. Dies dauert zwar einige Zeit, aber es ist notwendig. Nun sollten Sie gut vorbereitet sein (Thompson), denn als nächstes treffen Sie auf einen Holzbein-Heini, der Ihnen nach dem Leben trachtet. - Schalten Sie ihn aus! Nehmen Sie danach die Zeitung und die Feldflasche. Stellen Sie sich jetzt auf die rechte Seite der Tür und benutzen Sie Seil und Haken, um den Geheimgang zu öffnen.

Das Kellergewölbe
Heben Sie das Fünfcentstück, die Kurbel und die Papiertüte auf. Laufen Sie jetzt langsam auf die tote Gestalt zu. Nehmen Sie das zweite Stück des zerfetzten Notizbuchs und den Pfeifenreiniger. Stellen Sie sich nun vor die verschlossene Tür und benutzen Sie die Zeitung. (AHA!) Benutzen Sie anschließend den Pfeifenreiniger, um an den Schlüssel zu kommen. Jetzt können Sie die Tür öffnen. Betreten Sie den Weinkeller und töten Sie den Kerl im hinteren Teil. Übrigens haben Sie alle Ihre Waffen verloren. Sie müssen den Typ also mit ein paar satten Hieben erledigen. Als nächstes heben Sie die Pumpgun auf, eine wunderbare Waffe! Benutzen Sie nun die Kurbel an der alten Uhr. Gehen Sie durch den Geheimgang und in den Aufzug. Danach töten Sie den Harmonikaspieler. Nehmen Sie den Haken. Öffnen Sie die weiße Tür. Hier können Sie das Schneidbrett nehmen. Eine weitere Waffe, die Sie aber nicht unbedingt benötigen. Öffnen Sie die nächste weiße Tür und schalten Sie die beiden Halunken aus. In diesem Raum sind vier große Blocks mit Kartensymbolen darauf. Um sie zu drehen, schlagen Sie die Blocks solange, bis alle vier das Karosymbol zeigen. Danach erscheint ein weiterer Ganove. Töten Sie ihn. Betreten Sie nun den neuen Raum. Benutzen Sie das Fünfcentstück an dem einarmigen Banditen. Sie bekommen zwei Jetons dafür. Nehmen Sie den Whiskey und die Feldflasche aus dem Regal. Außerdem liegen noch zwei Bücher in diesem Raum. Wenn Sie dieses Zimmer wieder verlassen, steht im nächsten ein nackter Mann. - Ausschalten! Nehmen Sie den Sack und öffnen Sie ihn. Benutzen Sie das Weihnachtsmannkostüm (HA HA!). Gehen Sie nun in den ersten Raum zurück und die Treppen hoch.

Im Erdgeschoß
Laden Sie die Schrotflinte durch, denn jetzt gibt's Action. (Absaven!) Wenn Sie all die Gauner gekillt haben, müssen Sie langsam bis auf Höhe der Statue laufen, aber keinen Schritt weiter! Denn sie wirft einen Speer, der Sie immer tödlich trifft. Sie müssen also den kleinen Kochjungen finden. Rennen Sie vor die Statue und dann hinter den Kochjungen. Der Speer wird ihn treffen und Sie überleben. Das ist zwar nicht besonders fair, aber das ist die Gang auch nicht! Speichern Sie davor lieber nochmals ab. Gehen Sie danach in die Küche und nehmen Sie den Wein und das Gift. Benutzen Sie das Gift und schon haben Sie vergifteten Wein. Verlassen Sie die Küche durch den anderen Ausgang, um in den Raum mit dem Weihnachtsbaum zu gelangen. Nehmen Sie die Billardkugel, die am Baum hängt. Gehen Sie dann zurück in den Flur und die Treppen hoch.

Der erste Stock
Töten Sie den Revolver-Heini und öffnen Sie die Tür. Betreten Sie den Gang und gehen Sie in den rechten Raum. Killen Sie den Billardspieler. Nehmen Sie den Degen und den Derringer. In der Mitte des Raums steht eine seltsame Maschine. Benutzen Sie die Billardkugel an ihr. Eine weitere Tür wird sichtbar. Gehen Sie jetzt zurück auf den Gang und betreten Sie den Raum am Ende des Flurs. In einer Ecke des Raums ist ein Sockel mit zwei Armen und Schwertern. Benutzen Sie den Degen, um sie auszuschalten. Dafür bekommen Sie ein halbes Pergament. Danach müssen Sie wieder zurück ins Erdgeschoß.

Im Erdgeschoß
Gehen Sie zu der Tür, die gegenüber der Statue liegt. Stellen Sie sich auf die rechte Seite der Tür und setzen Sie den vergifteten Wein ab. Warten Sie einen Moment und die Wächter kommen betäubt heraus. Betreten Sie den Gang und benutzen Sie die zwei Jetons an der Jukebox. Jetzt öffnet sich die Tür am Ende des Gangs. Gehen Sie in diesen Raum und nehmen Sie die kugelsichere Weste. Vor der Jukebox liegt eine Dublone. - Mitnehmen! Gehen Sie wieder raus zu der Statue und heben Sie dort die Krone auf. Danach müssen Sie wieder in den ersten Stock.

Der erste Stock
Gehen Sie in das Zimmer am Ende des Gangs. Setzen Sie die Krone auf den Kopf der Büste. Gehen Sie nun durch die zweite Tür des Raums und nehmen Sie das Amulett. Wenn Sie das getan haben, kommen Sie automatisch ins Dachgeschoß des Hauses.

Das Dachgeschoß
Nehmen Sie die Nachricht. Gehen Sie durch die Tür und töten Sie die beiden Männer.

Heben Sie die Granate und den Schlüssel auf. Gehen Sie in den Speicher und benutzen Sie die Dublone mit der Spielzeugbox. Dafür bekommen Sie eine Quaste. Verlassen Sie nun diesen Raum und gehen durch die noch nicht benutzte Tür. Sie können den Clown nicht mit herkömmlichen Mitteln beseitigen. Werfen Sie deshalb die Quaste in den Raum an der Stirnseite. Der Clown wird ihr folgen und von den Schlangen getötet. Betreten Sie nun ebenfalls diesen Raum und kriechen Sie durch den Kamin.

Im Erdgeschoß

Begeben Sie sich nun wieder in den ersten Stock.

Der erste Stock

Betreten Sie das Billardzimmer. Ihr neuer Schlüssel paßt für das Schloß am Ende des Raums. Gehen Sie durch die Tür. - Bleiben Sie cool! Sie können es nicht umgehen, gefangengenommen zu werden. Erfreuen Sie sich an der gebotenen Zwischensequenz. Warten Sie, bis der Typ gegangen ist. Benutzen Sie nun den Haken an der Tür. Gehen Sie jetzt zurück ins Erdgeschoß. Auch gegen die Hexe können Sie nichts unternehmen.

Das Schiff

Sie erwachen erst wieder an Bord des Schiffs. Von jetzt an übernehmen Sie die Steuerung der kleinen Göre Grace. Wählen Sie zunächst die Option 'Verschieben' und schieben Sie dann den Bretterverschlag beiseite. Laufen Sie durch die Öffnung. Heben Sie das Futter und das Sandwich vom Boden auf. Geben Sie das Vogelfutter dem Papagei, er wird Ihnen daraufhin ein paar Tips geben. Speichern Sie jetzt ab. Das kleine Mädel kann natürlich keine Piraten töten. Deshalb muß sie sich vor ihnen verstecken. Laufen Sie durch die Tür und nach links. Laufen Sie durch den Gang. Ein Pirat wird Sie verfolgen. Verstecken Sie sich in der Nische, bis er vorbeigelaufen ist. Rennen Sie dann in die andere Richtung und klettern Sie die Leiter hoch.

An Deck

Nehmen Sie gleich die nächste Leiter und betreten Sie das Deck. (Abspeichern!) Jetzt wird es etwas heikel. Verstecken Sie sich zunächst hinter dem Mann, der kniet. Rennen Sie dann zu der Kiste auf der linken Seite des Schiffs. Danach zu dem Faß. Dann zu dem nächsten Faß, neben dem ein Sturmfeuerzeug liegt. Nehmen Sie das Feuerzeug. Gehen Sie dann zu der Luke und gleiten Sie an dem Seil hinab. Das alles muß sehr schnell gehen, damit Sie nicht entdeckt werden. Wählen Sie 'Öffnen' aus dem Menü und untersuchen Sie den Inhalt der Kiste. Sie finden eine kleine Kanone darin. Legen Sie die Kanone daraufhin gleich wieder ab. Grace wird Sie an einem geeigneten Platz abstellen. Wählen Sie als nächstes den Pfeffer und laufen Sie gegen die Kanone. Gehen Sie danach um das Bett herum und nehmen Sie den Kapitänsstab. Danach brauchen Sie noch die Vase aus dem Regal und dann kann's losgehen. Stellen Sie sich links neben die Kanone und werfen Sie die Vase gegen die Tür. Ein Pirat wird diese öffnen. Benutzen Sie nun das Feuerzeug, um die Kanone zu zünden. Das stoppt den Piraten und die Luft ist rein. Laufen Sie nun in den gegenüberliegenden Raum. Vergessen Sie nicht die Glocke zu nehmen. Außerdem brauchen Sie auch noch den Hühnerfuß, der im nächsten Zimmer liegt. Laufen Sie dann in die Küche. Benutzen Sie die Glocke und krabbeln Sie in den Aufzug. Dort bekommen Sie einen Schlüssel.

Im Erdgeschoß

Öffnen Sie den Schrank mit dem Schlüssel. Hier finden Sie einen Behälter mit Eis und einen mit Marmelade. Laufen Sie nun in den Flur. Stellen Sie das Eis auf den Boden. Stellen Sie sich hinter das Eis. Der Mann, der Sie fangen will, wird auf dem Eis ausrutschen. Danach

müssen Sie in den ersten Stock

Der erste Stock

Benutzen Sie die Marmelade und stellen Sie sich dahinter. Der Mann wird auf ihr festkleben. Gehen Sie nun in das Billardzimmer und nehmen Sie den Jeton. Jetzt laufen Sie wieder durch die Tür im hinteren Teil des Raumes. Stellen Sie sich vor den Stuhl und benutzen Sie den Kapitänsstab. Sie bekommen ein Buch und einen Schlüssel. Gehen Sie danach in den Raum, von dem aus Sie auf den Speicher gelangten. Benutzen Sie abermals den Kapitänsstab und prompt finden Sie sich im Erdgeschoß wieder.

Im Erdgeschoß

Speichern Sie jetzt mal wieder ab. Gehen Sie langsam in die Küche und sofort wieder heraus. Stellen Sie sich hinter das Eis. (Ja, es wirkt immer noch!) Wieder haben Sie einen Halunken vom Hals. Betreten Sie jetzt wieder die Küche und benutzen Sie die Glocke. Klettern Sie in den Aufzug. Toll gemacht! - Trotzdem werden Sie nun gefangen.

Das Schiff

Drücken Sie die rechte Cursor-Taste, bis Sie den Schlüssel erreichen. Benutzen Sie den Schlüssel. Erledigen Sie den lästigen Piraten und nehmen Sie sein Schwert. Verlassen Sie den Raum und schalten Sie den nächsten Piraten aus. Im Gang wartet schon der nächste Bösewicht auf Sie. Nehmen Sie die Zündschnur. Gehen Sie in den Raum, der gegenüber dem liegt, aus dem Sie gerade gekommen sind. Nehmen Sie den Schürhaken. Vom Tisch im Hintergrund des Zimmers schnappen Sie sich die Zange. Und aus der anderen Ecke des Raumes holen Sie sich den Schlüssel. Verlassen Sie dieses Zimmer und gehen Sie nach links. Benutzen Sie den Schlüssel, um die Tür aufzusperren. Nachdem Sie den Pirat erledigt haben, bekommen Sie ein Pulverfaß. Danach wieder raus auf den Gang und dann zur letzten Tür auf der rechten Seite. Beseitigen Sie den betrunkenen Piraten. Sie bekommen eine Kettenhemd und etwas Munition. Betreten Sie nun den letzten Raum. Hier wartet ein unfairer Pirat mit zwei Pistolen auf Sie. Speichern Sie also vorsichtshalber ab! Na toll! Anschließend attackiert Sie schon wieder so ein Kerl. Kill him! Danach geht's hinauf auf das Zwischendeck.

Das Zwischendeck

Gehen Sie nun in die zweite Tür auf der linken Seite. Sie befinden sich im Schlafraum der Piraten. Solange sie schlafen sind sie aber harmlos. Setzen Sie das Pulverfaß ab. (Und lassen Sie die Jungs ruhig schlafen (HEHE!). Gehen Sie jetzt in den Raum gegenüber und töten Sie den schlafenden Piraten. Benutzen Sie die Zange an den Kabeln an der Kanone. Verschieben Sie jetzt die Kanone. Danach müssen Sie die Zündschnur an der Kanone befestigen. Zünden Sie das Teil anschließend mit dem glühenden Schürhaken. Das Schlafquartier der Piraten wird explodieren. Betreten Sie nun den Schlafraum abermals und nehmen Sie den Sack, der ihnen hilft eine der verschlossenen Türen auf dem Gang zu öffnen. Töten Sie die zwei Köche, die aus der Küche kommen. Gehen Sie danach selbst in die Küche und öffnen Sie die Tür darin. Beseitigen Sie den großen Koch, um an die Metallkarte zu kommen. Mit dieser Karte können Sie die letzte Tür öffnen. Danach werden Sie wieder gefangen. Jetzt übernehmen Sie wieder die Rolle der kleinen Grace.

Das Schiff

Benutzen Sie den Kapitänsstab mit der Statue. Eine versteckte Tür wird sichtbar. Betreten Sie den geheimen Raum. Wenn Sie nun den Hühnerfuß verwenden, gehört die böse Hexe schon bald der Vergangenheit an. Ab jetzt sind Sie wieder für das Handeln von Edward verantwortlich.

Das Schiff

Ein wahrer Schrank von einem Kerl ist hinter Ihnen her. Also nichts wie weg hier! Gehen Sie durch die Tür hinter sich und klettern Sie die Leiter hoch. An Deck geht's richtig zur Sache. Versuchen Sie, das Schwert zu bekommen. Leider wird der flinke Kerl schneller sein als Sie. Na ja, beseitigen Sie das Gesindel. Nehmen Sie dann den Haken und klettern Sie den Hauptmast hoch. Werfen Sie den Stralch am besten aus seinem Ausguck. Benutzen Sie den Haken und schweben zum Top-Mast. (Abspeichern!) Jetzt können Sie Ihre Kampfkunst wirklich unter Beweis stellen. Schalten Sie den Halunken auf dem Mast aus! Springen Sie dann vom Mast auf das Deck. Schnappen Sie sich das Schwert des Kapitäns. Befreien Sie das Mädchen mit der Zange. Laufen Sie dann zu der Kanone und kappen Sie die Sicherung. Töten Sie dann den Captain mit seinem eigenen Schwert (wie aufregend!) Das Schiff wird daraufhin explodieren, aber dann haben Sie sich schon längst gerettet. Hell's Kitchen verschwindet und Sie segeln sicher, in charmanter (sehr junger) Begleitung dem Mondschein entgegen.

Thomas Brenner

Komplettlösung: Companions Of Xanth - Teil 1

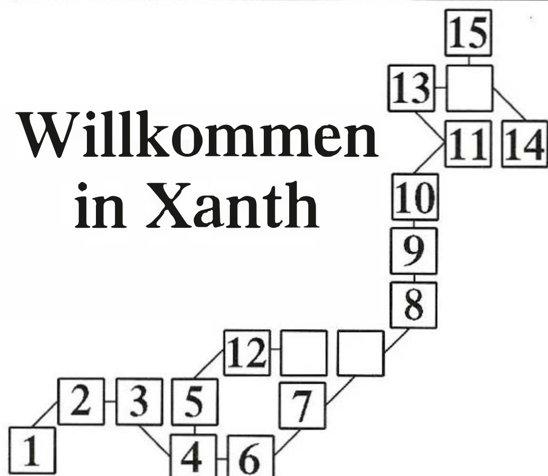
Ladehemmungen

Es war einer dieser verregneten Herbsttage. In Gedanken versunken, saß ich an meinem Schreibtisch und starrte auf den Brief (envelop), den mir wahrscheinlich Pia zugeschickt hatte. Nach einer Weile schnappte ich mir den Brief und las die traurige Botschaft meiner Geliebten. Aus Wut riß ich die kleine Notiz vom Bildschirm und lief in den Hausflur. Dort schaltete ich das Licht an und verharrte ein Weilchen. Nachdem ich mich ein wenig abreagiert hatte, ging ich in die Küche und öffnete den Kühlschrank. Im gleichen Augenblick begann das Telefon zu läuten. Ich nahm den Hörer ab und bat meinen Freund Ed, später noch einmal anzurufen. Hungrig wie ich war, schnappte ich mir das Sandwich und den Senf (mustard) aus dem Kühlschrank. Der kleine Teebeutel, der auf dem Tisch lag, komplettierte mein leckeres Menü. Plötzlich kam mir Ed wieder in den Sinn, der anscheinend etwas sehr interessantes zu berichten hatte. Und es dauerte nicht lange, da rief mich Ed ein zweites Mal an. Diesmal schenkte ich ihm meine volle Aufmerksamkeit (Antworten: 3, 1, 2, 2, 2, 2). Er erzählte mir etwas von einem Computerspiel, das ich mir unbedingt einmal reinziehen sollte. Es dauerte nicht lange, da klingelte schon der Eilkurier an der Haustür und brachte mir die erwartete Post. Widerwillig nahm ich das Paket entgegen und öffnete es. Wie nicht anders zu erwarten, befand sich darin das versprochene Companions of Xanth. Da ich nichts Besseres zu tun hatte, schaltete ich meinen geliebten Computer an und schob die Disketten ins Laufwerk (beinahe vergaß ich, das Laufwerk wieder zu schließen! Wie dumm von mir!). Anschließend betrachtete ich den Bildschirm etwas genauer und begrüßte gelangweilt Grundy Golem, die mir ein paar grundlegende Informationen über die Märchenwelt "Xanth" verklickerte. Man stellte mich vor die Wahl zwischen vier Bewerbern, die mich durch das heiße Pflaster "Xanth" begleiten sollten, zu entscheiden. Doch nur die schöne Nada (dritte von links) entsprach meinen hochgesteckten Vorstellungen. Aus diesem Grunde erwählte ich sie zu meiner Wegbegleiterin.

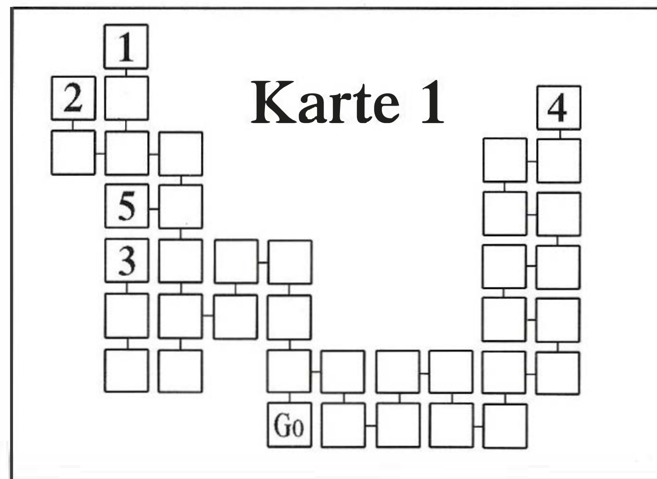
Willkommen in Xanth

Kurz darauf landete ich direkt in der Scheinwelt "Xanth", genauer gesagt in einer Art Verlies. Um etwas Farbe ins noch recht triste Spiel zu bringen, setzte ich die mitgelieferte 3D-Brille auf. Ungeduldig wartete ich, bis Nada die Tür (zweite von links) geöffnet hatte. Draußen in der Freiheit begegnete ich Kim und Jenny Elf, zwei recht seltsamen Artgenossen, die anscheinend nur wirres Zeug faselten. Nada half mir ein wenig auf die Sprünge,

indem sie mich notgedrungen über die Landeskulturen aufklärte. Bei meinem darauffolgenden Spaziergang durch den noch naturbelassenen Wald entdeckte ich (bei Ort 3) einen kleinen Teich. Auf dessen Wasseroberfläche spiegelte sich eine überaus interessante Vision meiner Sinne. Leider mußte ich feststellen, daß mir meine menschliche Konkurrentin Kim auf der Suche nach dem legendären Schatz, von dem keiner so recht wußte, woraus er eigentlich bestand, um einiges voraus war. Doch im Moment störte mich das kaum. Ich hielt dies alles ja nur für ein simples, belangloses Computerspiel. Also wanderte ich weiter durch die wunderschöne Landschaft und gelangte schließlich in ein kleines Dorf (Ort 4). Inmitten des Ortes traf ich den besorgten Bürgermeister, der mir etwas über die geheimnisvollen Sprachprobleme seiner Bevölkerung erzählte (Antworten: 3, 1, 2, 1, 1, 1, 1, 4). Grund allen Übels sollte ein gewisses Censor-Schiff sein, das im Hafen der Stadt vor Anker lag. Ich versprach hoch und heilig, den resignierten Bürgern in dieser Angelegenheit zu helfen. Als Dank erhielt ich einen kleinen verrosteten Schlüssel, mit dessen Hilfe ich das Tor zum Hafen öffnete. Doch bevor ich mich direkt zum Schiff (Ort 5) begab, schnappte ich mir noch den kleinen Felsbrocken, der am Rande des Weges lag. Am Pier angelangt, nahm ich mir zunächst den alten Stoffetzen, war wahrscheinlich mal ein Segeltuch, und bat Nada höflich, mir das Seil, das an einem der Bretter befestigt war, zu besorgen (Antworten: 2, 2). Auf die Bitte des Bürgermeisters hin, ihm doch ein Stück Holz zu beschaffen, machte ich mich auf die Suche und spazierte durch den recht holzreichen Wald. An einem kleinen Bach (Ort 2) wurde ich dann fündig. Mit Hilfe des Ankers hievte ich einen Holzstamm aus dem Wasser (attach the anchor to the log). Stolz überreichte ich dem Bürgermeister (Ort 4) dieses wertvolle Stück Holz und bat ihn, es in ein Brett zu verwandeln (Antworten: 3, 1). Nach einer kleinen Weile erhielt ich dann das gewünschte Brett. Überglücklich verließ ich das Dorf und begab mich in eine verlassene Felsenschlucht (Ort 6). In dieser beeindruckenden Kulisse legte ich kurzerhand das Brett auf den Felsbrocken im Vordergrund. Abgerundet wurde diese recht primitive, aber immerhin sehr nützliche Apparatur durch den kleinen Stein aus meinem Inventar. Nada war schier fasziniert von meinem zusammengebastelten Katapult und erklärte sich prompt dazu bereit, den Stein durch die Lüfte zu befördern (Antwort: 2). Zufälligerweise traf sie dabei einen herumstehenden Eimer (Ort 7). Diesen Eimer ließ ich in das Inventar meines Bildschirm-Egos übergehen. Der Weg führte mich weiter durch die Landschaft,



bis ich schließlich vollkommen erschöpft an einem seltsamen Haus angelangte (Ort 8). Neugierig öffnete ich den Briefkasten und entnahm die darin befindliche Postwurfsendung. Es handelte sich um ein Hilfegesuch des Bürgermeisters, das an Mr. Nuff gerichtet war. Da ich unbedingt einen Blick ins Innere des Hauses werfen wollte, redete ich mit dem aufmerksamen Auge und wiegte es in einen sanften Schlaf (Antworten: 7, 1, 2, 3). Auf diese Weise war es mir endlich möglich, die Tür zu öffnen. Doch ich staunte nicht schlecht, denn statt eines wertvollen Mobiliars, wie man es eigentlich von einem anständigen Haushalt erwartet, offenbarte sich mir ein gut gepflegter Golfplatz. Noch ein wenig verwundert, entfernte ich den Tee aus dem Rasen (Ort 9) und wanderte schnurstracks über den Platz (Ort 10). Zu allem Überfluß entdeckte ich auch noch inmitten der Golfanlage ein kleines Ei, das ich vorsichtshalber mitgehen ließ. In einem der Zelte (Ort 11) traf ich dann schließlich den Herrn des Hauses, Mr. Nuff. In einem kurzen Gespräch schilderte ich ihm die Probleme der kleinen Gemeinde Isthmus (Antworten: 2, 4, 4). In Windeseile hatte der pfiffige Professor ein Rezept zusammengestellt, das angeblich diese Probleme auf einen Streich aus der Welt schaffen sollte. Meine Aufgabe war es nun, die benötigten Zutaten zu sammeln und bei Mr. Nuff abzuliefern. An dem kleinen Bach (Ort 2) entdeckte ich die erste Zutat in Form einer Butterblume. Aus dieser Pflanze konnte ich glücklicherweise ein Stück Butter absondern. Mit Hilfe der geleerten Butterblume war es mir möglich, ein paar der umherschwirrenden Fliegen einzufangen. Desweiteren hielt der Baum eine saftige Kirsche für mich bereit. Die bisher gesammelten Zutaten (Butter, Fliegen, Stoffetzen, Ei) verfrachtete ich aus Gründen der Sicherheit in den Metalleimer. Das benötigte Wasser schöpfte ich dreimal hintereinander aus dem kleinen Gebirgsbach ab. Am Teich (Ort 3) bat ich Nada, mir zwei Hustenbonbons (cough drops) zu besorgen (Antwort 3). Nach einer kleinen Weile hatte sie mir diesen Wunsch erfüllt. Die Pastillen packte ich ebenfalls in den Eimer. Die vermeintlich letzte Zutat in Form zweier Augäpfel fand ich direkt vor dem Haus von Mr. Nuff. Beide Bestandteile verfrachtete ich nacheinander in den Metalleimer. Da die Einkaufsliste nun komplett abgehakt war, besuchte ich erneut den Professor (Ort 11) und überreichte ihm den gefüllten Metalleimer. Leider weigerte sich Mr. Nuff diesen, zugegebenermaßen etwas übelriechenden, Behälter entgegenzunehmen. Es blieb mir also nichts anderes übrig, als mich erneut auf die Socken zu machen und endgültig Abhilfe zu schaffen. In der Stadt (Ort 4) wurde ich dann fündig und entdeckte die benötigten Lampenschirme. Vor den Augen des frustrierten Bürgermeisters montierte ich zwei Exemplare ab. Überglücklich präsentierte ich Mr. Nuff (Ort 11) die beiden Lampenschirme, den Eimer und das Rezept. Nach einer kleinen Dankesrede meinerseits war der Professor endlich dazu bereit, den rettenden Trank zusammenzubrauen. Meine Aufgabe bestand nun darin, auf dem gefürchteten Schiff (Ort 12) nach dem Rechten zu sehen. Den Grund allen Übels hatte ich schon nach wenigen Augenblicken lokalisiert. Ich mußte feststellen, daß die zwei harmlosen Weihrauchfässer an den Sprachproblemen der Bevölkerung schuld waren. Also kippte ich kurzerhand den Inhalt der beiden Lampenschirme in die rauchenden Fässer. Die Wirkung dieses improvisierten Experiments war schier überwältigend. Auch die skeptische Nada wußte dies zu würdigen (Antworten: 3, 2). Auf dem zentralen Platz von Isthmus (Ort 4) feierten mich die Anwohner wie einen echten Helden! Aus purer Dankbarkeit überreichte mir der Bürgermeister ein wertvolles Schwert, von dem es hieß, es verleihe magische Kräfte. Nach dieser triumphalen Verabschiedungszeremonie stand mein vorerst letzter Besuch bei Mr. Nuff auf dem Programm. In einem kurzen Gespräch (Antworten: 2, 3, 3, 4) schilderte er mir die Gefahren der großen Wüste, welche schon unzähligen Abenteurern das Leben gekostet hatte. Trotzdem entschied ich mich, gerade diesen risikoreichen Weg zu wählen. Vor meiner Abreise überreichte ich dem Professor noch seine Post, die ich aus dem Briefkasten entwendet hatte (envelop + letter).



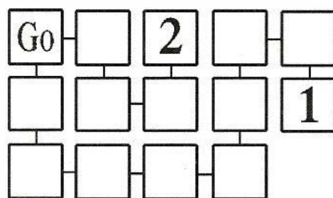
Rendezvous der Sinne

In der großen Wüste merkte ich, wie recht der Professor mit seinen Warnungen hatte. Die scheinbar unendliche Einöde zerrte doch sehr an meinen Kräften. Planlos irrte ich durch die trostlose Gegend, die nur aus Sand und Steinen bestand. Auch Nada schien mit ihren Weisheiten am Ende zu sein. Doch plötzlich, ich weiß nicht, ob es nur eine Sinnestäuschung war, spiegelte sich eine Tür am brennenden Horizont. Aufgeregt berichtete ich Nada von meiner unglaublichen Entdeckung (Antwort: 2, 1, 1). Leider schenkte sie mir zunächst keinen Glauben. Dieser Vorgang wiederholte sich noch etliche Male. Schließlich konnte auch die skeptische Nada diese Tür wahrnehmen (jeweils Antwort: 2). Es schien alles so real zu sein! Mit meinen Kräften bereits am Ende, versuchte ich, die magische Tür zu öffnen. Zur allgemeinen Verwunderung gelang mir dies auch. Frohen Mutes spazierte ich in eine neue Dimension.

Der Brunnen des Todes

Bei einem kleinen Erkundungsspaziergang traf ich die aufreizende Dämonin Metria (Ort 14). Doch obwohl mir der Durst schon seit geraumer Zeit zu schaffen machte, widerstand ich der Versuchung, einen Schluck aus der sprudelnden Quelle zu nehmen. Im Gegenteil, ich redete solange auf Metria ein (zwischendurch auch mit Nada), bis sie endlich das Weite suchte. Durch diesen taktischen Schachzug war es mir möglich, die verschlossene Tür (Ort 15) mit Leichtigkeit zu öffnen. Hinter dieser Tür verbarg sich ein unüberschaubar großes Labyrinth. Planlos wandelte ich durch die unzähligen Gänge, bis es schließlich urplötzlich dunkel um mich herum wurde. Da ich zu diesem Zeitpunkt endgültig die Orientierung verloren hatte, war ich einzig und allein auf die Hilfe meiner Gefährtin Nada angewiesen. Doch leider konnte ich sie nirgendwo auffinden. Es blieb mir also nichts anderes übrig, als geduldig in der Hoffnung zu verharren, daß Nada mich aus dieser mißlichen Lage befreien würde. Glücklicherweise ereilte mich dieses herbeigesehnte Schicksal. Allerdings versuchte die leicht veränderte Nada, mich dazu zu überreden, doch endlich einen Schluck vom frischen (und todverheißenden!) Quellwasser zu nehmen. Dieser Umstand brachte mich zum Stutzen. Meine innere Stimme sagte mir, daß ich alle gutgemeinten Angebote von Nada vorsichtshalber ablehnen sollte. Dieser

Karte 2



Begebenheit habe ich es zu verdanken, daß ich heute noch unter den Lebenden weile, denn nach geraumer Zeit verwandelte sich Nada in die trügerische Dämonin Metria. Doch was mit der wahren Nada geschehen war, konnte ich zu diesem Zeitpunkt nicht in Erfahrung bringen. Genau aus diesem Grund begab ich mich ein zweites Mal zum Ort des Geschehens, ins Labyrinth.

Zu Karte 1:
Punkt 1:
Der Spiegel an der Wand hatte es mir angetan. Er verriet mir einiges über den Stand der Dinge im Wettstreit um den legendären Schatz.

Punkt 4:
Auf dem naßkalten Boden dieses Raumes fand ich einen Mörsel.

Punkt 2:
Nachdem ich die Metallplatte berührt hatte, eröffnete sich mir ein neues Labyrinth (siehe Karte 2).

Zu Karte 2:
Punkt 1:
In diesem Raum entdeckte ich den zum Mörsel gehörenden Mörser.

Punkt 2:
Die angelehnte Tür ließ sich mit wenigen Handgriffen in ein leeres Glas verwandeln.

Anfangspunkt:
Durch einen sanften Tritt auf die Metallplatte konnte ich ins alte Labyrinth zurückkehren (siehe Karte 1).

Zu Karte 1:
Punkt 3:
Der Reihe nach betätigte ich alle erscheinenden Schalter. Nachdem insgesamt 16 Schalter auf dem Bildschirm zu verzeichnen waren, legte ich die Schalter erneut um. Daraufhin erschien ein noch größerer Knopf, den ich, ohne lange zu fackeln, ebenfalls betätigte. Durch diese tollkühne Tat war es mir möglich, endlich zu Nada vorzudringen. Leider befand sich meine treue Gefährtin in einem grauenhaften Zustand (Antworten: 1, 5, 4, 1). Ich mußte ihr versprechen, sie auf gar keinen Fall anzuschauen. Also öffnete ich mit fast verschlossenen Augen das Glas (jar) und füllte es mit dem blauen Moos, das an der Wand vor sich hinwucherte. Um Nada aus ihrer mißlichen Situation zu befreien, bedurfte es lediglich eines kleinen Gespräches mit den recht toleranten Ketten (manacles). Die überglückliche Prinzessin Nada bedankte sich höflich bei mir und ward von nun an wieder an meiner Seite.

Zu Karte 2:
Punkt 2:
Das blaue, ätzende Moos aus dem Glas war mir dabei behilflich, den riesigen Baum aus dem Weg zu räumen. Gleichzeitig wurde mir der Eintritt in eine neue Dimension der Scheinwelt "Xanth" ermöglicht.

In der nächsten PC Games erfahren Sie im zweiten Teil unserer Komplettlösung, wie das Abenteuer in der Scheinwelt weitergeht.

1. Alone in the Dark

Sie haben den Test von Alone in the Dark 2 gelesen, sind sich aber noch nicht ganz schlüssig, ob sie es sich wirklich zulegen sollen? Dann bestellen Sie doch einfach die spielbare Demoversion, mit der Sie sich bestimmt den nötigen Eindruck verschaffen können. (1 HD-Diskette)

Unsere Wertung: 91%

2. Sam 'n' Max

Das sarkastischste Adventure, seit es Computerspiele gibt? Das Spiel des Monats hat es in sich, doch ist der knallharte Humor bestimmt nicht jedermanns Geschmack. Wenn Sie sich von der Qualität selbst überzeugen möchten... (2 HD-Disketten)

Unsere Wertung: 91%

3. Schatz im Silbersee

Karl Mays Romane konnte bislang jung und alt begeistern. Jetzt gibt es schon seit einigen Wochen ein im Zusammenhang stehendes Spiel mit dem Namen "Der Schatz im Silbersee". Eine Demoversion ist jetzt erhältlich. (1 HD-Diskette)

Unsere Wertung: 68%

4. Goblins 3

Die drei wackeren Goblins wagten sich schon im ersten Teil an die unglaublichsten Aufgaben. Im dritten Teil schlägt sich nur noch einer der drei Pseudo-Helden mit den absurdesten Problemen herum. Ein brillantes Spiel mit Lachgarantie. (1 HD-Diskette)

Unsere Wertung: 85%

5. Pinball Fantasies

Achtung! Alle PC Action-Leser aufgepaßt! Da Ihre vorliegende Ausgabe PC Action zwar die PC Games, aber keine dazugehörige Coverdisk enthält, können Sie diese bei uns nachbestellen. (1 DD-Diskette)

Unsere Wertung: Neu

Hot-line

für Bestellungen und Reklamationen

Telefon: 09 11/ 35 53 53

PC Games

Demoservice

Absender:

Name, Vorname

Telefon

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Je 3,5" HD-Diskette DM 4,-; besteht ein Demo aus mehreren Disketten, so kostet jede Zusatzdiskette DM 2,50. Zum Gesamtpreis kommen noch DM 3,- für Verpackung und Versand hinzu. (Ausland: Barzahlung + DM 10,- Porto)

1. ❐ Alone in the Dark 2 (DM 4,-)
2. ❐ Sam 'n' Max (DM 6,50)
3. ❐ Der Schatz im Silbersee (DM 4,-)
4. ❐ Goblins 3 (DM 4,-)
5. ❐ Pinball Fantasies (DM 2,50)

Wollen Sie ab sofort Nachnahmegebühren von DM 7,- bei jeder Sendung sparen? Ja, dann senden Sie jetzt diesen Coupon mit ausgefüllter Einzugsermächtigung an uns zurück.

Zahlungsweise:

❐ Bankeinzug
Rechnung buchen Sie bitte von meinen Konto ab
Konto:
BLZ:
Bank:
❐ Gegen Nachnahme (+ DM 7,- Nachnahmegebühr)
❐ Scheck, Bargeld liegt bei

Datum Rechtsverb. Unterschrift

Senden Sie diesen Coupon an:

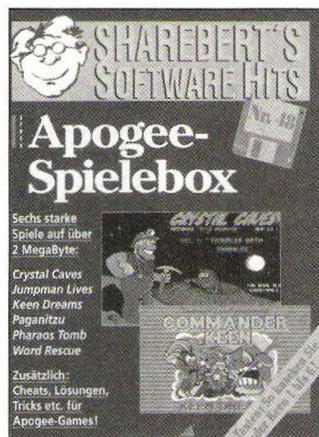
ASTAT MEDIA GmbH

PC-Demo/Sharewareservice

Kobergerstraße 41

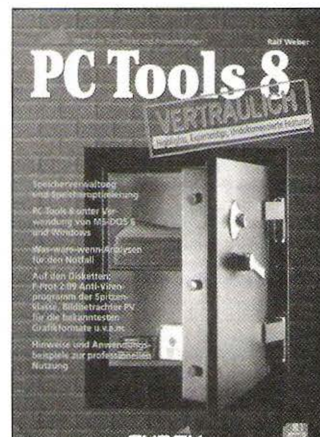
90408 Nürnberg











Apogee-Spielbox

Spätestens seit Commander Keen die gesamte Shareware-Gemeinde beglückt, ist der Name Apogee nicht mehr aus der Low-Cost-Szene wegzudenken. Der Sybex-Verlag widmet deshalb der amerikanischen Bestseller-Schmiede eine Ausgabe ihrer "Sharebert's Software Hits"-Reihe. Auf der mitgelieferten HD-Diskette finden Sie sechs abwechslungsreiche Games: Crystal Caves, Jumpman Lives, Keen Dreams, Paganitzu, Pharao's Tomb und Word Rescue. Auf weitere Hits wie Bio Menace oder Halloween Harry hat man wegen des hohen Gewaltanteils bewußt verzichtet. Dafür bekommen Sie eine reichhaltige Sammlung von Cheats und Trainings-Programmen zu vielen Apogee-Klassikern. Im Buch werden die mitgelieferten Spiele ausführlich erklärt und die vielen Tips und Tricks verhelfen Ihnen sehr schnell zu ersten Erfolgserlebnissen.

Sillescu, Daniel
Apogee-Spielebox
Sybex
58 Seiten
DM 19,80
ISBN 3-8155-9565-3

DOS/Windows konfigurieren

Mit dem PC-Standard ist das so eine Sache. Sicher, die letzten Versionen von MS-DOS und MS Windows haben die Bedienfreundlichkeit erheblich verbessert. Der Traum vom Einschalten und Loslegen ist aber trotzdem noch in weiter Ferne. Bevor man dem Rechner also optimale Arbeitsergebnisse entlockt, müssen immer noch zahlreiche Einstellungen vorgenommen werden. PC-Experte Andreas Stammhammer zeigt in seinem Buch, wie man das DOS/Windows-Team zur Höchstform auflaufen läßt. Neben der optimalen Konfiguration beinhaltet das Werk zahlreiche Tips und Tricks aus der Praxis, um die System-Performance zu erhöhen. Außerdem wird auch auf Festplattenverdoppler und Speichermanager verstärkt eingegangen. Für alle unbedarften Windows-Anwender ist dieses Buch deshalb ein wichtiger Helfer, um das Maximum aus seiner Hardware herauszuholen.

Stammhammer, Andreas
DOS/Windows konfigurieren und optimieren
Sybex
304 Seiten
DM 29,80
ISBN 3-8155-7058-1

Das offizielle Airbus A320 Buch

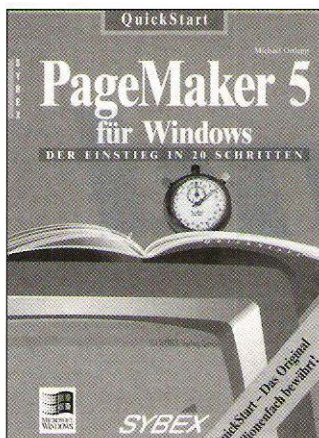
Für alle Hobby-Piloten, die den Airbus A320 bislang nicht so recht unter ihre Kontrolle brachten, gibt es jetzt das offizielle Nachschlagewerk mit sämtlichen Tips & Tricks, die für eine perfekte Pilotenkarriere unabdingbar sind. Ulrich Leddin ist Verkehrspilot bei der Deutschen Lufthansa. Frank Dille ist Student und begeisterter Hobbyflieger. Zusammen gestalteten sie eine verständliche Einführung in die Grundlagen des Fliegens. Sämtliche Punkte vom Start bis zur perfekten Landung werden anschaulich erklärt. Eine Unterweisung im Umgang mit Flugkarten rundet den Inhalt dieses Buches ab, damit Sie schon bald Ihre Zulassung zum Airbus-Piloten erhalten. Um die vielen Beispiele sofort ausprobieren zu können, bekommen Sie auch eine Diskette mit einem aktuellen Update des Programms, das viele Verbesserungen enthält.

Leddin, Dille
Das Airbus A320 Buch
Sybex
400 Seiten
DM 49,00
ISBN 3-8155-6513-8

PC Tools 8 vertraulich

Der Erste Hilfe-Koffer Ihres PCs. Kennen Sie sich mit den Funktionen von PC Tools 8 vollständig aus? Sie sollten es, denn Sie können damit größere Katastrophen in Sachen Datenverlust und Virenbefall vermeiden. Autor Ralf Weber war bestrebt, Probleme aus der Praxis aufzuzeigen und zu bewältigen. Auf über 400 Seiten erklärt er Ihnen Highlights, Expertentips und undokumentierte Features des Werkzeugpakets PC Tools. Erst wenn Sie mit den vielseitigen Funktionen dieses Programms vertraut sind, reagieren Sie cool, wenn die Festplatte nicht mehr bootet oder das Root-Directory nicht mehr lesbar ist. Mit den Was-wäre-wenn-Analysen bewahren Sie stets die Ruhe. Auf der beiliegenden Diskette bekommen Sie außerdem F-Prot 2.09, ein Anti-Virenprogramm der Spitzenklasse, und andere nützliche Utilities.

Weber, Ralf
PC Tools 8 vertraulich
Sybex
472 Seiten
DM 89.-
ISBN 3-8155-0058-3





PageMaker 5.0

Mittlerweile ist das Angebot an Desktop-Publishing-Programme fast unüberschaubar geworden. Ein Klassiker unter ihnen ist der Aldus PageMaker. Bei der neuen Version für Windows ist auf den ersten Blick alles beim Alten geblieben. Doch der Fortschritt liegt im Detail. Ein solch komplexes Programm in nur 20 Schritten zu beschreiben, ist sicherlich eine unlösbare Aufgabe. Trotzdem hat Autor Michael Ortlepp einen guten Kompromiß gefunden, damit sowohl Einsteiger als auch alte Hasen das wichtigste über den neuen PageMaker erfahren. So können Sie als Neuling ohne viel Zeitverlust entscheiden, ob Sie diese nicht ganz billige Software für Ihre Arbeit benötigen, während den Experten rasch die einzelnen Neuerungen des Programms aufgezeigt werden. Die Lektionen begleiten den Leser von der Installation bis zu den fortgeschrittenen Funktionen.

Ortlepp, Michael
PageMaker 5.0
Sybex
158 Seiten
DM 19,80
ISBN 3-8155-5618-X

Das CorelDRAW! 4.0 Buch

Kaum ein anderes Programm bietet Ihnen so viele Möglichkeiten im Grafik-Bereich wie die neueste Version des Corel-Pakets. Für die professionelle Anwendung hat Michael Horsch ein Nachschlagewerk geschaffen, das weit über das Originalhandbuch hinausgeht. Es bietet dem Leser eine fundierte Einführung in den Umgang mit CorelDRAW! 4.0. Neben der Funktionsbeschreibung aller Features werden auch alle Power-Effekte wie 3D-Darstellung, Hüllkurve und Überblendung beschrieben. Knapp gefaßte theoretische Teile vermitteln zusätzlich erforderliche Hintergrundkenntnisse. So ist dieses Buch quasi Lehrbuch und Referenz in einem. Doch damit nicht genug. Als Zugabe bekommen Sie eine CD-ROM, auf der über 500 MB an Grafiken, Sounds, kompletten Präsentationen und Zusatz-Tools verewigt wurden. Eine runde Sache!

Horsch, Michael
Das CorelDRAW! 4.0 Buch
Sybex
1024 Seiten
DM 69,00
ISBN 3-8155-0086-9

Pinball Fantasies

Party Land

Das Spiel mit der blankpolierten Silberkugel entwickelt sich auf dem PC mehr und mehr zum Renner. Nach Pinball Dreams, Silverball und Epic Pinball soll nun in den nächsten Wochen Pinball Fantasies erscheinen.
Da wir genau wissen, was dem größten Teil unserer Leser gefällt, haben wir uns sofort um eine spielbare Demoversion gekümmert und können sie auf der Coverdisk des Monats März präsentieren. "Partyland" nennt sich der Tisch, den sie fünf Minuten lang genau unter die Lupe nehmen können; danach müssen sie das Spiel noch einmal starten oder gar die Originalversion kaufen - sollte Ihnen das Spiel gefallen haben.

Installation

Kopieren Sie das File "PINFANT.EXE" in ein beliebiges Verzeichnis und rufen Sie es auf. Es entpackt sich nun selbständig. Anschließend rufen Sie das File "INSTALL.BAT" auf; danach werden Sie nach dem Laufwerk gefragt, auf dem Sie Pinball Fantasies installieren möchten. Im allgemeinen sollte Ihre Festplatte mit "C" benannt sein, sollte sie allerdings einen anderen Buchstaben tragen, so geben Sie bitte diesen ein. Es wird nun das Verzeichnis "FANTDEMO" erstellt und die Soundkonfiguration wird aufgerufen. Hier stellen Sie nur noch Ihre Soundkarte (falls vorhanden) ein und schon können Sie Pinball Fantasies mit "PFDEMO" starten.
Achten Sie bitte darauf, daß Sie mindestens 1 MB Speicher definiert haben; dies geschieht über den Befehl EMM386.EXE in Ihrer CONFIG.SYS; alles weitere können Sie in Ihrem Handbuch nachlesen.

DOOM

Auf der Coverdisk befinden sich außerdem zwei Trainer zu DOOM. Der eine ist für die Vollversion und nennt sich "DOOM.COM" und der zweite heißt "DOMSHARE.COM" und ist für die Shareware-Version zuständig. Nachdem Sie das entsprechende Programm ins Verzeichnis Doomdata kopiert haben, rufen Sie es auf und geben den zu ändernden Spielstand an (z. B.: DOOMSAVE0.DSG). Jetzt können Sie einige Einstellungen vornehmen, die Ihnen das Weiterkommen erleichtern.
Viel Spaß!

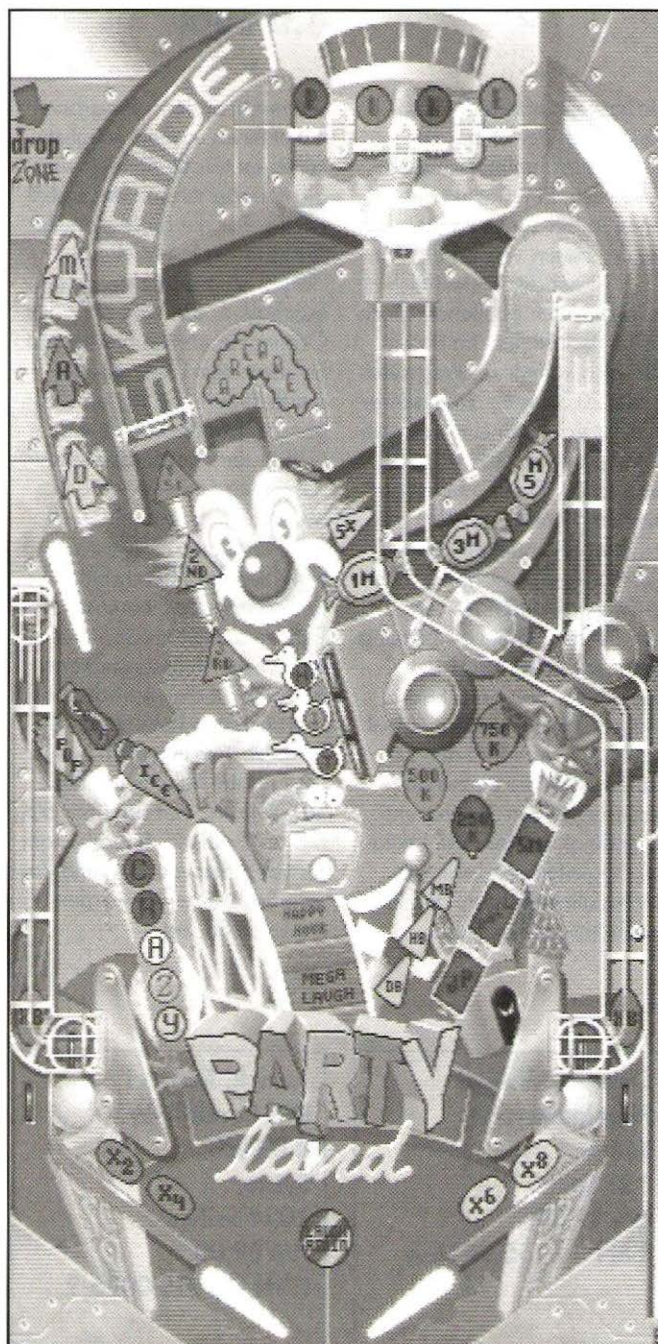
```
1=Blaue Keycard
2=Gelbe Keycard
3=Rote Keycard
Wählen Sie 1,2,od.3 !
```

```
[0] BLAUE CARD          [1] GELBE CARD      [2] ROTE CARD
[3] BLAUER SKULLKEY     [4] ORANGER SKULL.  [5] ROTER SKULLKEY
[6] UNSICHTBARKEIT      [7] SCHUTZANZUG     [8] VOLLKARTE
[9] BRILLE UM IM DUNKELN ZU SEHEN
WAHLEN SIE DIE NUMMER(n)! [ESC] UM DIE AUSWAHL ZU VERLASSEN !
```

Das Spiel

Gespielt wird mit folgenden Tasten:
Shift - Flipper bewegen
Cursor unten - Kugel abschießen
Space - am Tisch rütteln

Viel Spaß wünscht die gesamte PC Games-Redaktion!



DIE AKTUELLEN VERKAUFSCHARTS

ermittelt von media control

1	(2)	**Flight Simulator 5.0**	Microsoft/4. Monat
2	(7)	**T.F.X.**	Ocean/2. Monat
3	(1)	**Privateer**	Origin/4. Monat
4	(-)	**Anstoß**	Ascon/NEU
5	(4)	**Day Of The Tentacle**	LucasArts/6. Monat
6	(3)	**Elite 2 - Frontier**	Gametek/3. Monat
7	(16)	**Jurassic Park**	Ocean/2. Monat
8	(6)	**Aces Over Europe**	Dynamix/2. Monat
9	(5)	**X-Wing**	Broderbund/11. Monat
10	(7)	**Syndicate**	Electronic Arts/7. Monat

CD-ROM

1	(1)	**Rebel Assault**	LucasArts/2. Monat
2	(3)	**Maniac Mansion 2**	LucasArts/6. Monat
3	(5)	**Dune**	Ascon/6. Monat
4	(2)	**The 7th Guest**	Virgin Games/9. Monat
5	(4)	**Der Patrizier**	Ascon/9. Monat
6	(7)	**Battle Chess**	Interplay/9. Monat
7	(8)	**King's Quest 6**	Sierra/9. Monat
8	(-)	**Strike Commander**	Origin/NEU
9	(9)	**Dracula Unleashed**	Mindscape/2. Monats
10	(-)	**Man Enough**	Interplay/NEU

Trainer gesucht!

Sind Sie selbst ein kleiner Hobby-Programmierer und daran interessiert, spielsüchtigen Mitstreitern unter die Arme zu greifen? Dann sind Sie bei uns genau an der richtigen Adresse, denn wir suchen Monat für Monat die heißesten Trainer, die wir dann zusammen mit den Spielen auf die Coverdisk packen können. Bestes Beispiel ist die Coverdisk dieser Ausgabe. Sollten Sie Interesse haben, dann schicken Sie uns doch Ihr kurzes Programm unter dem Kennwort "Secret Whisper". Bei Veröffentlichung winken satte DM 200.-

nur mit Original-Aufkleber

Coupon:

Garantie PC Games Coverdisk 3/94

Wir übernehmen die Garantie, daß jede Coverdisk unser Haus in einem einwandfreien und lauffähigen Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, bitten wir Sie, die Diskette zuerst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Stellen Sie fest, daß jetzt immer noch die gleichen Probleme auftreten, so füllen Sie bitte den abgedruckten Coupon aus, kleben ihn auf eine Postkarte und senden diese an die angegebene Adresse. Wir werden Ihnen unverzüglich ein neues Exemplar zukommen lassen.

Bitte ausreichend frankieren

MEILLER-COMCARD
– Reklamationen Computec Verlag –
Postfach 100 62
08223 Falkenstein

Adresse (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen): PC Games Coverdisk 3/94

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

POST SCRIPT

**Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Anschrift:
Computec Verlag
Redaktion
PC Games
Leserbriefe
Isarstraße 32
90 451 Nürnberg**

Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor.

KRITIK

Sehr geehrte PC-Games Redaktion,
Nachdem ich Eure Ausgabe 1/94 gelesen habe, muß ich jetzt doch mal meinem Ärger Luft machen über Eure selbstgerechten und überheblichen Reaktionen und Antworten zum Thema Raubkopien. Zu meiner Person ist zu sagen: Ich bin Juristin, z.Zt. Hausfrau, Mutter und begeisterte Computerspielerin. Ihr seid doch selbst kaum aus dem Alter heraus, in dem Ihr alle mit Sicherheit auch Raubkopien gemacht habt. Wollt Ihr denn etwa wirklich behaupten, daß keiner von Euch nicht gelegentlich mal ein Spielchen mit nach Hause nimmt und dort weiterzockt, obwohl es in der Redaktion noch auf der Festplatte ist? Oder besitzt nicht jeder von Euch das eine oder andere Sharewareprogramm, welches er vergessen hat, registrieren zu lassen? Aber wenn dann ein Teenie einen Leserbrief schreibt, dann bekommt Ihr plötzlich einen Heiligenschein und gebt überhebliche und/oder ironische Antworten, wie sie ein autoritärer Vater den Kindern wahrscheinlich nicht schlimmer - und darüber hinaus nutzloser - geben könnte. Übrigens ist das in allen Computerzeitschriften das gleiche; so, als ob Ihr von irgendjemandem dafür bezahlt würdet, daß Ihr den strengen Onkel spielt. Sonst rühmt Ihr Euch immer Eures flotten Schreibstils und versucht, Eure Leser mit dem vertraulichen "Du" kameradschaftlich anzusprechen, aber wenn es um Raubkopierer geht, werdet Ihr schlagartig päpstlicher als der Papst und seht nur noch schwarz und weiß. Wie muß das für einen 13jährigen klingen, wenn Ihr schreibt, er soll gefälligst lernen, auf ein Spiel zu verzichten (auch wenn das teilweise richtig ist), wenn Ihr selbst in Spielen baden könnt, niemals verzichten braucht und ein Spiel auch noch mit so anheizenden Worten wie z.B.: "die ganze Redaktionsarbeit lahmgelegt" rühmt. Das klingt so wie der Vater, der zu sagen pflegt: "Seid zufrieden mit dem, was man Euch vorsetzt, im Krieg gab es auch nichts zu essen", und sich dann selbst das größte Stück Fleisch abschneidet; oder wie die katholische Kirche, die den Ärmsten der Armen die Geburtenkontrolle verbietet.
Wenn dann ein Leser einen Händler lobt, der ihm bei einem Mißgriff gelegentlich mal ein Spiel umtauscht (ich nehme an, der Händler tut das nur, wenn der Kunde vertrauenswürdig ist), dann verteufelt Ihr diese meiner Meinung nach positive Geschäftspraxis ebenfalls. Was glaubt Ihr denn, was im Einzelhandel mit umgetauschter Ware gemacht wird (und man kann so ziemlich ALLES umtauschen)? Jedes Kleidungsstück, jeden Schuh kann man anprobieren (mit und ohne Fußpilz), jedes Buch kann man anlesen, CDs anhören, bevor man sie kauft. Sind diese Dinge dann etwa nicht gebraucht?
Um sich ein Bild von einem Spiel zu machen, verweist Ihr immer auf Eure Zeitschrift/en. Wenn mich ein Spiel interessiert, lese ich immer alles, was ich dazu bekomme. Genauso viele Meinungen habe ich dann wie ich Testberichte gelesen habe. Die Palette der Bewertungen für ein einziges Spiel schwankt manchmal von 40% und 80% bis zum Spiel des Monats. Auf diese Weise bin ich schon einige Male schwer hereingefallen. Könnt Ihr mir aber sagen, wie sich da ein junger Laie durchfinden soll, wenn es selbst bei Euch Fachleuten oft an Objektivität hapert? Ich finde das Dilemma der Jugendlichen sehr verständlich. Obwohl ich mir finanziell immer alle Spiele leisten kann, ärgere ich mich über ein Fehlkauf dennoch maßlos. Wie muß es da erst einem Teenager gehen, der sein Taschengeld mühsam gespart hat. Die Softwarehäuser werden bei Euch immer als die "armen Opfer" der Raubkopierer dargestellt. Eine Softwarefirma ist ein Unternehmen wie jedes andere - mit allen Nebenwirkungen. Eine Softwarefirma geht nicht nur wegen den bösen Raubkopierern pleite, sondern weil sie nichts taugt, nicht konkurrenzfähig ist oder die Produkte einfach schlecht sind. Eure Branche lebt zwar von den Softwarefirmen, aber man kann die Loyalität auch übertreiben. Raubkopien sind zwar verboten und strafbar, aber Ihr habt (meiner Meinung nach) auch den höheren Auftrag, mit Verständnis, Sachlichkeit und Neutralität auf die Leserbriefe einzugehen, auch wenn Euch das Thema vielleicht längst zum Hals heraushängt.
Zum Schluß sei mir noch eine Bemerkung gestattet und diese ist auch der Grund, warum ich anonym schreibe: in meinem ganzen Bekannten- und Freundeskreis, vom Arzt über Rechtsanwälte, Lehrer und Richter bis zu Schülern und Studenten, gibt es fast niemanden, der keine Raubkopie sein eigen nennt. Ich kenne viele, die das Finanzamt - und damit letztlich ihre Mitbürger - übers Ohr hauen oder sich mit Alkohol ans Steuer setzen und damit vorsätzlich Menschenleben gefährden. Alle diese Dinge gelten in unserer Gesellschaft als "Kavaliersdelikte" und im Vergleich dazu ist doch wohl eine gelegentliche Raubkopie die geringste Übeltat, wenn natürlich ebenso strafbar. Ich will damit keine Lanze für die Raubkopierer brechen, aber wie soll unsere Jugend lernen, wenn sie ständig schlechte Beispiele vor Augen hat und zudem von Euch nur Arroganz und Ironie zu hören bekommt? Ich finde, daß wir Erwachsenen als Eltern - und auch als Ansprechpartner - dies alles bedenken sollten, bevor wir uns als Richter aufschwingen, zumal wir das ganz beruhigt denen überlassen können, die es Kraft ihres Amtes tun müssen, auch wenn sie selbst zu Hause auf ihrem eigenen PC die Textverarbeitung kopiert haben.

Eine besorgte Mutter.

Ohne Ihnen zu nahe treten zu wollen, möchte ich Sie aber

dennoch darauf aufmerksam machen, daß Sie vieles mit dem Hammer der vereinfachten Darstellung so zurechtklopfen, daß es in bereitgestellte Schubladen paßt. Wahrscheinlich ist das bei diesem Thema aber gar nicht anders möglich. Ein paar Ihrer Sätze sorgten zusätzlich noch für leichte Schaumbildung auf meinen Lippen. Kennen Sie unser Alter? Das sollte mich wundern. Und das Lamento über den Vater und den Papst ist zwar recht malerisch, hat aber nichts mit dem Thema zu tun. Auch sollten Sie etwas genauer zulesen: Die Aussage über den umtauschenden Händler entstammt nicht unserer Tastatur (was auch explizit herausgestellt wurde), sondern waren die Worte des Herrn von Gravenreuth. Auch Ihr Beispiel von dem Softwarehaus, das nur pleite geht, weil es nichts taugt oder deren Produkte nicht konkurrenzfähig sind, hat mit dem wirklichen Leben nicht unbedingt etwas zu tun. Ein schönes Beispiel dürfte LucasArts sein, die sich weigern, weiterhin für den Amiga zu produzieren. In diesem Fall hat es nichts mit mangelhaften Produkten zu tun, sondern mit übergroßer Verbreitung - nicht Verkauf ihrer Spiele! Daß wir in Spielen baden können, würde ich nicht gerade sagen. Mangel an Spielen haben wir dennoch nicht - im Gegenteil. Etwas verwunderlich finde ich es jedoch, daß Sie uns das vorhalten. Jeder Beruf hat seine Nach- und auch Vorteile (der Bäcker, der seine Frühstücksbrötchen nicht bezahlen muß, der Mitarbeiter einer Videothek, der die neuesten Filme kostenlos sieht usw.). Ob es nun so ein großes Vergnügen ist, ständig mit Spielen bombardiert zu werden, sei auch einmal dahingestellt - es kann nämlich in echte, spaßarme Arbeit ausarten. Eine Verantwortung für die Erziehung des Nachwuchses lehnen wir aber entschieden ab. Zumal hier - offensichtlich auch nach Ihrer Ansicht - selbst die meisten Eltern partiell versagen. Wir fühlen uns nicht verantwortlich dafür, wenn Jugendliche den Unterschied zwischen legal und illegal nur in Fragmenten wahrnehmen. Da liegt der Fehler (?) schon viel tiefer. Und wenn wir nicht zwischen mehr oder weniger illegal unterscheiden, hat das auch nichts mit Arroganz, geschweige denn Ironie zu tun. Mir ist eigentlich nie so ganz klar geworden, was Sie uns vorwerfen. Einen "höheren Auftrag" überlassen wir Institutionen, die ihren Unterhalt nicht durch den Verkauf von Zeitschriften bestreiten müssen. Sehr gut verstanden habe ich hingegen Ihre Schwierigkeiten, sich ein Bild von einer bestimmten Software machen zu können. Einen neutralen Bericht zu schreiben ist wirklich nahezu unmöglich und auch der persönliche Geschmack des zukünftigen Kunden kann von dem des Testers erheblich abweichen. Spielbare Demos sind eine gute Alternative, aber da gibt es noch sehr viel zu tun. Doch ob wir diejenigen sein müssen, die die Probleme lösen, steht auf einem anderen Blatt. Eigentlich sehen wir uns nur (?) als Zeitschrift, deren Aufgabe es ist, so gut wie möglich zu berichten.
Falls Sie sich nun angegriffen fühlen, lag das durchaus nicht in meiner Absicht. Auch wenn ich dieses Thema inzwischen gerne durch ein anderes ersetzen würde, stehe ich Ihnen für einen weiteren Schriftwechsel gerne zur Verfügung - auch wenn sich unsere Meinungen des öfteren nicht decken. Aber das wäre auch langweilig, oder?

GEWALT

Hallo Rainer,
vor etwas über einem Jahr habe ich mir einen PC zugelegt und zum gleichen Zeitpunkt verschiedene Computerzeitschriften gekauft, um vergleichen zu können. Als Ergebnis habe ich mir die PCG im Abo bestellt - für mich Beweis genug, daß Eure Zeitschrift die beste war... aber falls Du noch mehr wissen willst: Keine der anderen wäre mir die Mühe eines Leserbriefs wert gewesen! Doch für Euch will ich ein paar Wünsche und Anregungen schreiben:
Willst Du meinen Kommentar zu Raubkopien? Hat eigentlich schon einmal jemand den Vergleich zu Medikamenten gezogen? Natürlich ist es ein überspitztes Beispiel, aber: Bei der chemischen Industrie gibt es zig Nachahmer, die für ihre Kopien auch Geld verlangen dürfen! Und das ganze ist auch noch durch eine Festpreisregelung legalisiert worden, die den Entwicklungsaufwand nicht mehr berücksichtigt. Was würden die Softwarefirmen sagen, wenn ihnen der Preis auf 50 DM begrenzt würde, damit auch Schüler sich die Spiele legal zulegen können? Kann man ein Spiel überhaupt noch würdigen, wenn man bereits hunderte ähnliche gesehen hat? In diesem Sinne auch ein Gruß an Andy aus 1/94: Zwar hat ein Schüler mehr Zeit als jemand, der sein Geld selbst verdienen muß; aber um regelmäßig zwei Spiele im Monat von Anfang bis Ende durchzuspielen, muß man doch fast ein Genie sein, oder? Oder bieten die Spiele, die ich NICHT habe, nur so wenig Vergnügen? Dann würde ich erst recht nicht mehr als zwei im Monat kaufen.
Und last but not least auch noch meine Meinung zum Thema Gewalt: Bei Computerspielen weiß jedes Kind (sowie Jugendlicher und Erwachsener), daß es sich nur um programmierte Figuren handelt. Im Fernsehen und Videos aber wird die Gewalt an echten Menschen vorgeführt - wenn ich da nur an Szenen aus der WWF denke, bei denen die Kids Begeisterungsschreie ausstoßen, wenn einer sein ganzes Gewicht auf das Gesicht des Gegners wirft! Wer die Gewalt dabei nicht lernt, lernt sie in Computerspielen erst recht nicht!
Uff! Jetzt ist er doch ganz schön lang geworden, dieser (mein allererster) Leserbrief. Aber wie schon eingangs erwähnt - Eure Zeitschrift ist mir diese Mühe (Vergnügen) wert.

In diesem Sinne:
Ursula Biermann

Vielen Dank für die Blumen. Leider mußte Dein Brief etwas gekürzt werden. Deine Vorschläge klangen jedoch sehr vernünftig und werden bei der nächsten Redaktionskonferenz zur Sprache kommen.
Ich denke nicht, daß ein überzeugter Kopierer Spiele kauft, so lange sie teurer sind als die Leerdisketten. Da mache ich mir keine Hoffnungen mehr. "Eine besorgte Mutter" hat die Ursachen wahrscheinlich genau richtig erkannt. Aus vielen Gesprächen konnte ich entnehmen, daß diese Zeitgenossen nur einen Teil ihrer Spiele wirklich intensiv nutzen. Der Rest wandert aus Geltungssucht oder einen verqueren Sammeltrieb auf die Platte. Preiswerte Sonderangebote werden genauso kopiert wie teure Vollpreisspiele. Dafür Verständnis aufzubrin-

Damit wir uns ein Bild davon machen können, wie Ihnen die aktuelle Ausgabe gefallen hat, möchten wir Sie dazu auffordern, folgenden Coupon ausgefüllt an unsere Adresse zu schicken (Kennwort: Lesermeinung). Natürlich wollen wir Sie für Ihre Mühe auch angemessen entlohnen. Deshalb verlosen wir auch jeden Monat unter allen Einsendern drei Programme, deren Titel zu diesem Zeitpunkt allerdings noch nicht feststehen.

Bitte bewerten Sie folgende Punkte der aktuellen Ausgabe mit Schulnoten:

1. Titelgestaltung: __
2. Heftlayout: __
3. Textqualität: __
4. Themenangabe: __

Coupon auf eine Postkarte kleben oder einfach mit in den Leserbrief stecken.

gen ist eine Übung, die ich wohl nie so ganz beherrschen werde.
Zum Thema Gewalt kann ich mich eigentlich nur Deiner Meinung anschließen. Die "Verniedlichung" von Gewalt finde ich wesentlich gefährlicher als deren Darstellung in Spielen. Da meine psychologische Ausbildung gegen Null tendiert, würde ich mich hier gerne vor weiteren Ausführungen drücken.

VATERSORGEN

Lieber Rainer,
ganz kurz zu meiner Person: ich bin 30 Jahre alt, verheiratet und habe einen Sohn. Vor einigen Monaten habe ich mir einen langgehegten Wunschtraum erfüllt, für den ich einige Jahre (!!) gespart habe: Eine 486er DOSe. Es blieb natürlich nicht aus, daß ich auch die Freuden des Spielens kennenlernte. Ergo mußte ich mir auch einige Spiele kaufen. Und damit bin ich auch schon am Punkt: Seit drei Monaten kaufe ich die PC Games und verfolge die Leserbriefe, die sich primär um das eine drehen: Raubkopien. Dieses Thema veranlaßte mich auch, meinen ersten Leserbrief zu schreiben. Ich muß mich wirklich über die Einstellung mancher Kids und auch Erwachsener wundern. Was braucht ein Dreizehnjähriger (Heft 1/94) für 200 DM Spiele im Monat? Das kann ich mir auch nicht leisten. Liegen die Wertvorstellungen mancher Zeitgenossen schon so am Boden? Ich kann mir doch etwas nicht unrechtmäßig aneignen, nur weil ich es mir nicht leisten kann, oder "keinen Bock mehr habe" zu sparen! Da reißen sich Programmierer den A... auf, um ein gutes Spiel auf die Beine zu stellen und was passiert? Kaum ist es auf dem Markt, wird es kopiert auf Teufel komm raus. Wer so handelt, entzieht diesen Leuten die Existenzgrundlage und ist meiner Meinung nach ein charakter- und moralloser Lump. Sorry. Ich glaube, daß ich mir noch weitere, endlose Argumente ersparen kann, denn diese Frage ist nicht eine Sache von Begründungen, sondern des Anstandes - Punkt!

Viele Grüße und bleib so wie Du bist!
Frank A.

Verstehen zu wollen habe ich mir in dieser Angelegenheit längst abgewöhnt. Wie die "besorgte Mutter" schon angesprochen hat, liegt es daran, daß Ehrlichkeit eine Eigenschaft ist, die nicht mehr "in" ist. Was von illegalen Handlungen abhält, sind nur noch Risiko und Angst vor Bestrafung. Gerade bei Raubkopien tendiert das Risiko, erwischt (und bestraft) zu werden, gegen Null. Was natürlich die letzten - eventuell noch vorhandenen - Hemmungen abbaut. Was danach kommt, ist nur noch das Zurechtbasteln von fadenscheinigen Argumenten.

THEMAWECHSEL

Sehr geehrter
Leserbriefonkel,
nun langt's aber wirklich! Wer jetzt noch nicht in seinen Schädel bekommen hat, daß Raubkopien uns allen schaden, der begreift das nie mehr. Es grenzt an Naivität zu glauben, man könnte daran mit Diskussionen etwas ändern. Und Schluß! Zu einem neuen Thema will ich hiermit aufrufen: Egal was, nur etwas anderes. Frauen und Computer - zwei Welten treffen aufeinander (Gruß an Frau Maueröder) ... Boykott der Computerzeitschriften wegen Regenwald, Ozonloch oder so etwas ... Warum spinnt mein CD-ROM (wo ist denn übrigens die Helpline geblieben?) ... Stimmt es, daß man vom Küssen schwanger wird (was heißt falsche Zeitung?) ... Egal was - nur etwas Anderes!

Philip Fraßrainer

Obwohl Du mit dem ersten Vorschlag für ein neues Thema Ärger bekommen wirst (man hat schon nach Deiner Adresse gefragt, die ich allerdings verschwiegen habe. Es lebe die Solidarität unter Männern), kann ich mich Deiner Meinung eigentlich nur anschließen. Aber was soll ich tun? Seit etwas mehr als drei Monaten erreichen mich nahezu nur Leserbriefe, die sich um Raubkopien drehen. Als ich das alte Thema aufgegriffen habe, hatte ich keine Ahnung, welche Wellen es noch schlagen würde. Nicht, daß ich etwas dagegen hätte - ich wäre der Letzte, der nicht bereit wäre, dem Leser zu geben, was der Leser möchte - aber auf Dauer fürchte ich dennoch, daß es etwas langweilig werden könnte. Es muß doch noch andere Themen geben, die Euch interessieren! Ich fände es schon etwas merkwürdig, an dieser Stelle jahrelang über Raubkopien zu diskutieren. Damit Ihr auch motiviert werdet, Euch etwas Neues einfallen zu lassen, stifte ich fünf Spiele (natürlich für den PC) für das Aufgreifen eines beflügelnden Themas. Ich möchte wirklich niemandem das Wort (oder schlimmeres) abschneiden - natürlich kann man immer noch zu diesem Thema seine Meinung äußern, aber so langsam artet es in Wiederholungen aus, und das würde ich doch gern dem Fernsehen überlassen.

UND SCHLUSS....

Hallo Rainer!
Eigentlich war dieser Brief auch nicht geplant. Dank der andauernden Diskussion über Raubkopierer möchte ich nun doch mal meinen Senf dazugeben. Klar - Kopieren ist strafbar. Aber Kassetten und Videofilme kopiert ja auch jeder! Filme, die im Fernsehen kommen, nimmt sich jeder auf, und ein tolles Gedicht aus einem Gedichtband wird in der Bücherei fotokopiert. Ist das denn nicht strafbar? Und warum regt sich da niemand auf? In Musikzeitschriften kommt es auch nicht zu solch einer Aufregung wegen der Kopiererei! Aber bei Computerspielen regt sich jeder auf! Und die Ausrede mit der langen Produktionszeit und dem hohen Preis bei Spielen zieht auch nicht! Für ein gutes Buch kann man durchaus 50 DM hinblättern und der Schriftsteller schüttelt sich die Seiten auch nicht aus dem Ärmel. Gleiches bei CDs. Da dauert es auch einige Zeit, bis die Sache unter Dach und Fach ist. Und billiger sind sie auch nur deshalb, weil die Hersteller mit größeren Auflagen rechnen und sich der Preis gewaltig senkt. Ich habe hier versucht, Argumente neutral wiederzugeben, ohne mich dabei auf eine Seite zu stellen.

Viele Grüße:
Thomas Kruse

Das ist jetzt so, wie Äpfel mit Birnen zu vergleichen. Wenn eine CD auf Kassette aufgenommen oder ein Video kopiert wird, werden nicht die Posaunen des Untergangs geblasen, solange dies im stillen Kämmerlein geschieht. Für Leerkassetten bezahlt man eh eine Art "Gema", die in einen großen Topf wandert. Zudem können CDs und Videos auch nicht verlustfrei kopiert werden - das Original wird immer einen besseren Klang bzw. Bild haben. Wer Wert auf Qualität legt, wird sich das Original kaufen. Leider können Disketten verlustfrei kopiert werden, und wenn man auf ein Handbuch verzichten kann, entstehen keine Nachteile. Gema auf Disketten ist nicht machbar (ich würde mich schön bedanken, für mein -legales - Backup Gema zahlen zu müssen!). Also müßte es Disketten mit und ohne Gema geben. Ziemlich sicher würden sich die "Gemalosen" wesentlich besser verkaufen - die Gründe dürften auch einleuchten. Aber das hatte ich ja schon einmal. Wenn man es genau nimmt, hatten wir das alles schon einmal. Da nun offensichtlich der Punkt der endlosen Wiederholungen in greifbare Nähe rückt, sollten wir mit einem neuen Thema wirklich ernst machen.
Das sollte doch wirklich zu machen sein. Oder? Warum höre ich keine Antwort? Liest mir noch jemand zu??

SimCity 2000

Stadt-liche Ersc

Sag zum Abschied leise Servus! SimCity, eines der genialsten Computer-Spiele aller Zeiten, wurde gründlich entrümpelt, komplett renoviert und präsentiert sich heute im strahlend neuen Outfit mit SuperVGA-Grafik und Soundkarten-Unterstützung. SimCity 2000 könnte ähnlichen Kultstatus erlangen wie sein legendärer Vorgänger.

Bevor sich die Designer mit der Neuauflage des ersten Maxis-Programms beschäftigten, kostete man den Ruhm von SimCity noch weidlich aus. Analog zum Microsoft Flugsimulator veröffentlichte man zahlreiche Szenario-Disketten sowie einen Terrain-Editor, mit dem sich die skurrilsten Landschaften entwerfen ließen. Zuletzt "verscherbelte" man das Spiel gar in einer Compilation mit Populous.
Doch auch aus anderen Lagern ertönte der Wunsch nach einer Umsetzung: Flugs wurden Konvertierungen für MS-Windows und diverse Konsolen auf den Markt geworfen, die von den zahlreichen Anhängern des kurzweiligen Städte-Baukastens dankbar angenommen wurden.
Inzwischen dehnte man die ebenso originelle wie simple Grundidee auch auf Ameisen (SimAnt), die Erde (SimEarth) und auf ländliche Gefilde (SimFarm) aus. Mit SimLife durften Sie sich sogar als Manipulierer von Genen betätigen. Auch andere Softwarehersteller haben sich immer wieder an einer Nachahmung versucht, scheiterten aber letztlich kläglich, da der Geniestreich der Maxis-Truppe beinahe perfekt ist. Aber eben nur beinahe, vor allem, da man mit EGA-Grafik und "Internal Speaker"-Gepiepse heute keinen Besitzer eines High-End-PCs mehr ködern kann.

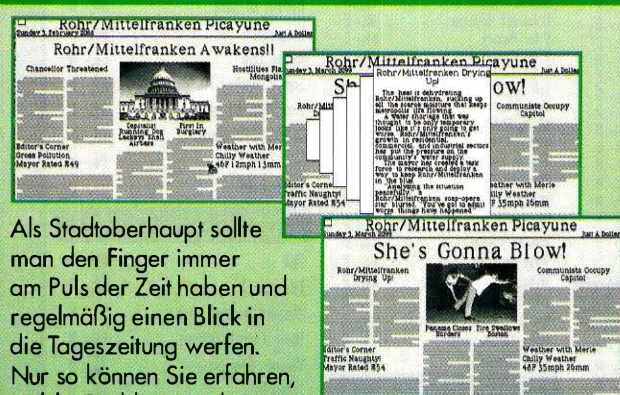
Ansichtssache

Bei SimCity 2000 blieb kein Stein von SimCity mehr auf dem anderen. Erfahrene Bauherren, die mit dem Spiele-Oldie eine Metropole nach der anderen aus dem Boden gestampft haben, müssen sich zunächst etwas genauer mit den neu hinzugekommenen Icons in der Symbolleiste vertraut machen. Wer einfach ein Kraftwerk in die Gegend setzt und anschließend einige Reihenhäuser danebenbaut, wird die bittere Erfahrung machen, daß sich kein einziger "Sim" (so die Bezeichnung der Einwohner) in seiner Mini-Siedlung blicken läßt. Während vorher die Häuschen wie die Pilze aus dem Boden schossen, müssen Sie Ihre Anlage diesmal viel vorausschauender planen. Allein schon deshalb, weil die bisherige Vogelperspektive einer sogenannten isometrischen Ansicht gewichen ist, d. h. Sie blicken von schräg oben auf die 3D-Darstellung Ihres Städtchens. Statt mit flachem Gelände werden Sie nun mit Bergen und Tälern konfrontiert, die zu Beginn noch sehr trostlos aussehen. Außer einigen Flüßchen und Seen gibt sich die Gegend äußerst karg. Es leuchtet ein, daß die stark zerklüfteten Gebirgszüge wesentlich schwieriger zu bebauen sind als Ebenen; insbesondere für Großvorhaben wie Flughäfen ergeben sich oft Platzprobleme.

Und die Erde ist doch eine Scheibe ...

Bevor Sie starten, dürfen Sie sich zwischen drei verschiedenen Schwierigkeitsgraden und vier Epochen (1900, 1950, 2000, 2050) entscheiden. Natürlich gibt es auch diesmal die gewohnten Szenarien, bei

No News are Good News



Als Stadtoberhaupt sollte man den Finger immer am Puls der Zeit haben und regelmäßig einen Blick in die Tageszeitung werfen. Nur so können Sie erfahren, welche Probleme und Nöte den Bürgern auf den Nägeln brennen und rechtzeitig Gegenmaßnahmen ergreifen. Auch SimCity 2000 bietet eine Funktion, die Ihnen entweder automatisch oder auf Knopfdruck die aktuellen Schlagzeilen der lokalen Presse liefert. Auf Wunsch werden sogar noch detaillierte Hintergrundinformationen eingeblendet, die vor allem für den Einsteiger eine nützliche Hilfe darstellen. So erfahren Sie beispielsweise, daß es der Bevölkerung ganz und gar nicht gefällt, wenn in unmittelbarer Nähe das Staatsgefängnis oder ein Großflughafen gebaut wird.



Bei Großfeuern können Feuerwehr und Polizei-Kommandos zum Geschehen dirigiert werden.

heinung

denen eine bestimmte Aufgabe (Rezession, Überschwemmungen, usw.) gelöst werden muß, sowie fertige Städte, die Sie nach Lust und Laune verändern können. Per Zufallsgenerator wird eine Landschaft konstruiert, die sich in drei Zoomstufen darstellen läßt. Während die Totale einen guten Überblick über die gesamte Region gibt, lassen sich mit der Detaileinstellung selbst winzigste Zwischenräume einsehen. Da mancher Schlupfwinkel durch Hochhäuser verbaut ist und sich so Ihren Blicken verschließt, läßt sich das Areal in 90°-Schritten drehen. Ein Druck auf die Iconleiste genügt und die SimCity 2000-"Scheibe" offenbart einen Einblick in die Unterwelt. Damit ist es z. B. sehr einfach, die dringend benötigten Wasserleitungen zu verlegen, um auch den entlegendsten Vorort mit Leitungswasser zu versorgen. Auch wenn die Bürger nach einer U-Bahn verlangen, verlegen Sie die Schächte und Röhren in Sekundenschnelle unter Fabrikanlagen und Vergnügungsparks hinweg.

Abwechslung ist Trumpf

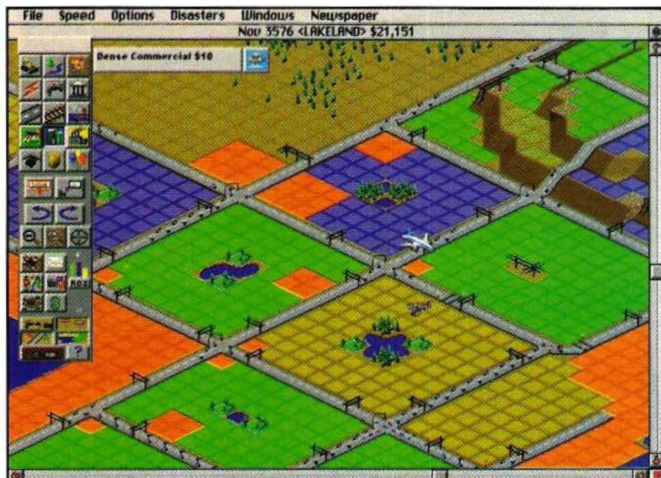
Zu SimCity-Zeiten war man mit der verhältnismäßig kleinen Auswahl an Gebäuden mehr als zufrieden, da sich damit unzählige Variationen zusammenbasteln ließen. SimCity 2000 bietet Ihnen diesmal ein wesentlich größeres Sortiment. Zwar existieren noch die Grundtypen Residentials (Wohnungen), Commercials (Geschäfts- und Bürohäuser) und Industrials (Industrie-Ansiedlungen), allerdings wurde das Entstehen der einzelnen Komplexe wesentlich attraktiver in Szene gesetzt. Zudem wird zwischen einer "Light"- und einer "Dense"-Fassung unterschieden; damit wird es möglich, in einem Gebiet Wolkenkratzer zu errichten, während man an lauschigen Seen sündhaft teure Villenvororte entstehen läßt. Manchmal ertappt man sich sogar dabei, daß man ganz ergriffen eine Baustelle beobachtet (Kräne werden aufgestellt, ein Stockwerk wird nach dem anderen hochgezogen, usw.), während die Bewohner



Am Anfang war das Licht

Der Terrain-Editor, den Sie bislang noch zusätzlich erwerben mußten, wurde nun direkt in das Programm integriert. Damit können Sie problemlos Ihre ganz persönliche Baustelle schaffen, indem Sie Senken und Anhöhen per Mausklick kreiren. Sie wählen einfach das entsprechende Symbol und klicken auf die Stelle, an der Sie beispielsweise einen Flußlauf oder einen Wasserfall wünschen. Auch die Vegetation und selbst das Klima können Sie beliebig verändern. Diese "göttlichen" Eingriffe erinnern stark an Populous, bei dem das Landschaftsdesign auf ähnliche Art und Weise bewerkstelligt wird.









Wenn Sie ein Sportstadion errichten möchten, wählen Sie zunächst den gewünschten Standort, entscheiden sich dann für eine Sportart (z. B. Cricket oder Fußball) und geben Ihrem Team einen Namen. Ab der nächsten Saison dürfen die Fans dann in die neuerschaffene Arena strömen.

anderer Stadtteile bereits wegen zu hoher Steuern die Flucht ergreifen. Und natürlich sind die Sims auch viel anspruchsvoller geworden - heutzutage tut es das gute alte Football-Stadion nicht mehr. Die Bewohner fordern lautstark Museen, Tiergärten, Schulen, Fußball-Arenen, Universitäten und vieles mehr, um sich weiterzubilden und die Freizeit sinnvoll zu gestalten. Selbst die Krankenhäuser, die bislang noch automatisch gebaut wurden, müssen Sie nun auf das Stadtgebiet verteilen. Nur die Kirchen für das Seelenheil Ihrer Gemeinde erscheinen noch ohne Ihr Zutun auf der Landkarte.

Ein Meilenstein!

Während andere Software-Hersteller die Kunden mit leeren Versprechungen abspeisen, was SuperVGA-Grafik anbelangt, können Sie bei Maxis die Zukunft schon heute käuflich erwerben. Es scheint so, als wäre der VESA-Standard speziell für dieses Spiel aus der Taufe gehoben worden: Die in ihrer Detailtreue kaum noch zu überbietende Winz-Grafik läßt einem förmlich die Augen übergehen - ständig gibt es etwas Neues zu entdecken! Wie bei allen neuen Maxis-Produktionen läßt sich auch die stark an die Macintosh-Version erinnernde Benutzeroberfläche nach Wunsch einrichten. Alle Fenster können in beliebiger Größe auf dem Bildschirm verteilt werden, so daß Sie wichtige Statistiken und Symbolleisten immer im Blickfeld haben. Die Steuerung erfolgt nach wie vor per Maus und wurde genauso brillant gelöst wie beim Vorgänger. Stark verbessert präsentiert sich auch der Sound: Digitalisierte Effekte wie das Klatschen der Bevölkerung bei Steuersenkungen oder das Heulen der Polizeisirene schaffen eine tolle Atmosphäre. Die Begleitmusik an sich bietet hingegen keine revolutionären Neuheiten, ist aber immerhin so geschickt arrangiert, daß sie den Bauherrn bei seinen waghalsigen Vorhaben nicht stört.

Das Fazit stellt nach diesen Ausführungen wohl keine Überraschung mehr dar: SimCity 2000 ist ein Prachtstück! Alles, aber auch wirklich alles, was den Vorgänger so interessant machte, finden Sie hier wieder. Weder die Katastrophen (Monster, Erdbeben, Flutwelle, usw.) noch kleinste Details wie der Verkehrshubschrauber aus SimCity fehlen bei der Fortsetzung. Zwar ist SimCity 2000 im Endeffekt nichts weiter als ein generalüberholtes SimCity - allerdings ein verdammt gutes!

Petra Maueröder ■

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus ●
● SVGA	Joystick
● EMS	AdLib ●
386 er	SoundBlaster ●
HD 7 MB	Roland ●
MEM 640 KB	General Midi ●

BESONDERHEITEN
4 MB RAM erforderlich

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Maxis

RANKING

Simulation

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
95%	65%	85%	93%

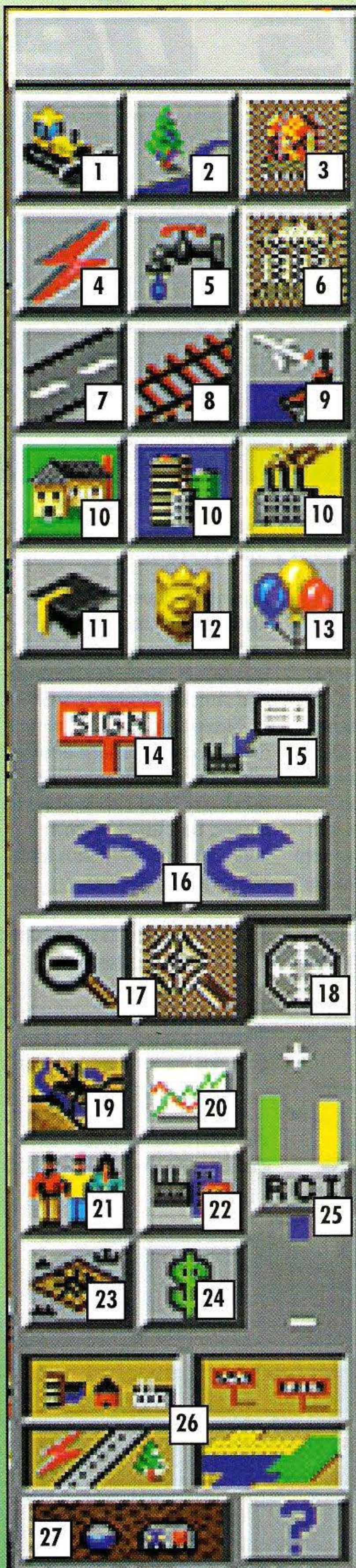
Spieleranzahl	1
Handbuch	englisch
Spiel	englisch
Kopierschutz	keiner

Statement



Liebe Programmierer von Maxis, das hättet Ihr nicht tun dürfen! Ich rauche nicht, ich trinke nicht, ich verachte sämtliche Süßigkeiten - aber SimCity führte bei mir zu regelrechten Suchterscheinungen. Weder Tetris, Monkey Island noch Windows-Solitaire haben mich länger vor den PC gebannt wie dieses exquisite Programm. Es ist das einzige Spiel, das meine diversen Systemwechsel vom XT mit Hercules-Karte bis zum 486-DX/2 mit SuperVGA-Grafik überlebt hat. Seit kurzem residiert jedoch ein neuer Bürgermeister auf meiner Festplatte: SimCity 2000. Zwar bietet der Nachfolger nicht den genial-simplen Charme des ursprünglichen Programms (Lemmings 2 läßt grüßen), aber die unzähligen Verbesserungen im Detail, verbunden mit einem höllischen Motivationsfaktor sowie einer tadellosen Aufmachung, machen es zu einem absoluten Muß-Kauf. Wer jemals dem SimCity-Fieber erlegen ist, sollte unbedingt zugreifen. Wir garantieren Ihnen wochen- und monatelange beste Unterhaltung, da die schier unendliche Fülle an Optionen auch nach längerer Zeit noch nicht ausgereizt erscheint. Meine persönliche Wahl steht zumindest jetzt schon fest: SimCity 2000 for President!

Icon-Mania



1 Bulldozer
Entfernen von Gebäuden sowie nachträgliche Veränderungen an der Geländeform.

2 Landschaftstypen
Zusätzliche Bäume und Wälder pflanzen sowie Errichtung von Flüssen und Seen.

3 Katastrophenalarm
Feuerwehr und Polizei können zum Einsatzort geschickt werden.

4 Elektrizität
Kraftwerke und Stromleitungen

5 Wasserversorgung
Wasserleitungen, -pumpen, -türme sowie Kläranlagen und Entsalzungs-Betriebe (für Meerwasser).

6 Regierung
Ab 2.000 Einwohnern dürfen Sie in ein Bürgermeisterhaus einziehen, ab 10.000 gibt es ein eigenes Rathaus und ab 50.000 werden Sie sogar mit einer Statue geehrt.

7 Verkehr - Straße
Straßen, Highways, Tunnels, Brücken, Autobahnauffahrten, Bus-Depots.

8 Verkehr - Schiene
Schnellzüge, Straßenbahnen und U-Bahnen.

9 Verkehr - Luft und Wasser
Ab einer Einwohnerzahl von etwa 10.000 Sims sollten Sie einen Seehafen errichten, ab 15.000 wird der Ruf noch einem Flughafen laut.

10 Gebäude
Appartements, Hochhäuser, Geschäftshäuser, Büros, Industrieanlagen oller Art.

11 Bildung und Erziehung
Schule, College, Bibliothek, Museum.

12 Sicherheit und medizinische Versorgung
Polizeistotion, Feuerwehr, Krankenhaus, Gefängnis.

13 Freizeit
Parkanlagen, Vergnügungsparks, Zoos, Stadien, Binnenhäfen.

14 Signs
Optional können Sie Vororten oder bestimmten Zonen einen Namen verpassen.

15 Information
Jedes Planquadrat Ihrer Stadt kann angewählt werden, worauf detaillierte Informationen beispielsweise zur dortigen Verkehrsdichte und Kriminalität erscheinen.

16 Rotation
Die SimCity-2000-Welt läßt sich in 90°-Schritten in beide Richtungen drehen.

17 Zoom Out/Zoom In
Ihre Stadt können Sie in drei Detailstufen einsehen.

18 Zentrierfunktion
Mit diesem Symbol definieren Sie den Mittelpunkt des gewünschten Bildausschnitts.

19 Landkarte
Eine Mini-Übersicht der Stadt wird eingeblendet.

20 Grafiken
Zu nahezu allen Bereichen (Bildung, Nachwuchs, etc.) wird ein aussagekräftiges Liniendiagramm angezeigt.

21 Bevölkerung
Wie viele Personen sind in letzter Zeit in Ihre Stadt gezogen? Hier erfahren Sie es.

22 Handel und Gewerbe
Säuberlich aufgeschlüsselt nach Branchen (Medien, Elektronik, etc.) werden die Schwerpunkte der heimischen Geschäftswelt aufgezeigt.

23 Nachbarn
Der Wert Ihrer Stadt wird mit den unmittelbar anliegenden Nachbar-Gemeinden verglichen.

24 Budget
Steuererhöhungen/-senkungen und die Zuweisung der öffentlichen Gelder für Gesundheit, Bildung, usw. werden in dieser Dialogbox getätigt.

25 Zone Demand
Anhand einer Balkengrafik sehen Sie, bei welchem Gebäudetyp Handlungsbedarf (z. B. mehr Wohnungen, weniger Büros) besteht.

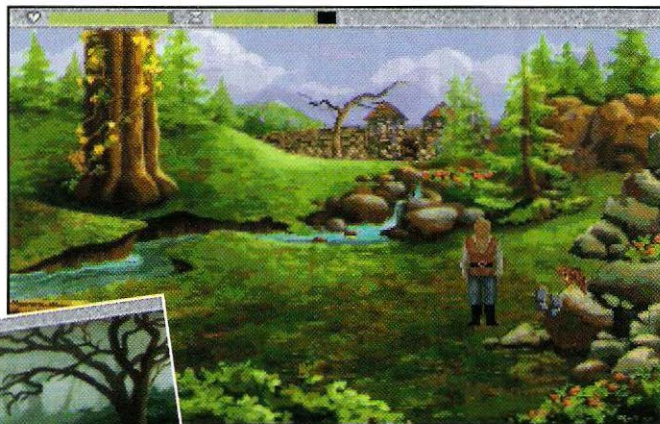
26 Ausblendung von Details
Um die Infrastruktur Ihrer Metropole besser beurteilen zu können, lassen sich Gebäude, Straßen, usw. nach Belieben ausblenden. Die jeweiligen Wohn- und Geschäftsviertel werden dann mit farbigen Flächen gekennzeichnet.

27 Unterwelt
Zur Verlegung von Wasserleitungen und zum Bau von U-Bahnen wird die Oberfläche als Querschnitt dargestellt. Anschließend können per Mausklick Röhren aller Art verlegt werden.

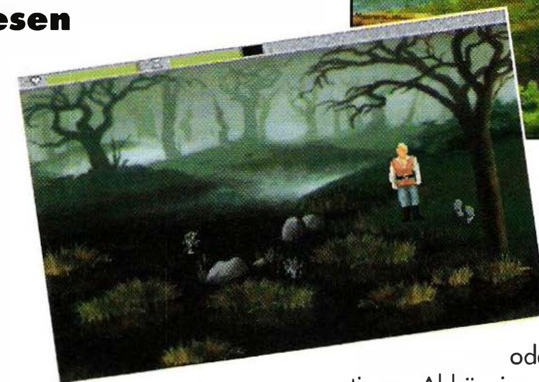
Quest for Glory 4 - Shadows of Darkness

Geh mir aus der

Im vierten Teil der Quest for Glory-Serie, der den Titel Shadows of Darkness trägt, verschlägt es unseren Helden nach Mordavia. In allerbester Horrorfilmtradition gilt es, Holzpflock und Knoblauch stets griffbereit, die Wesen der Finsternis zu bekämpfen.



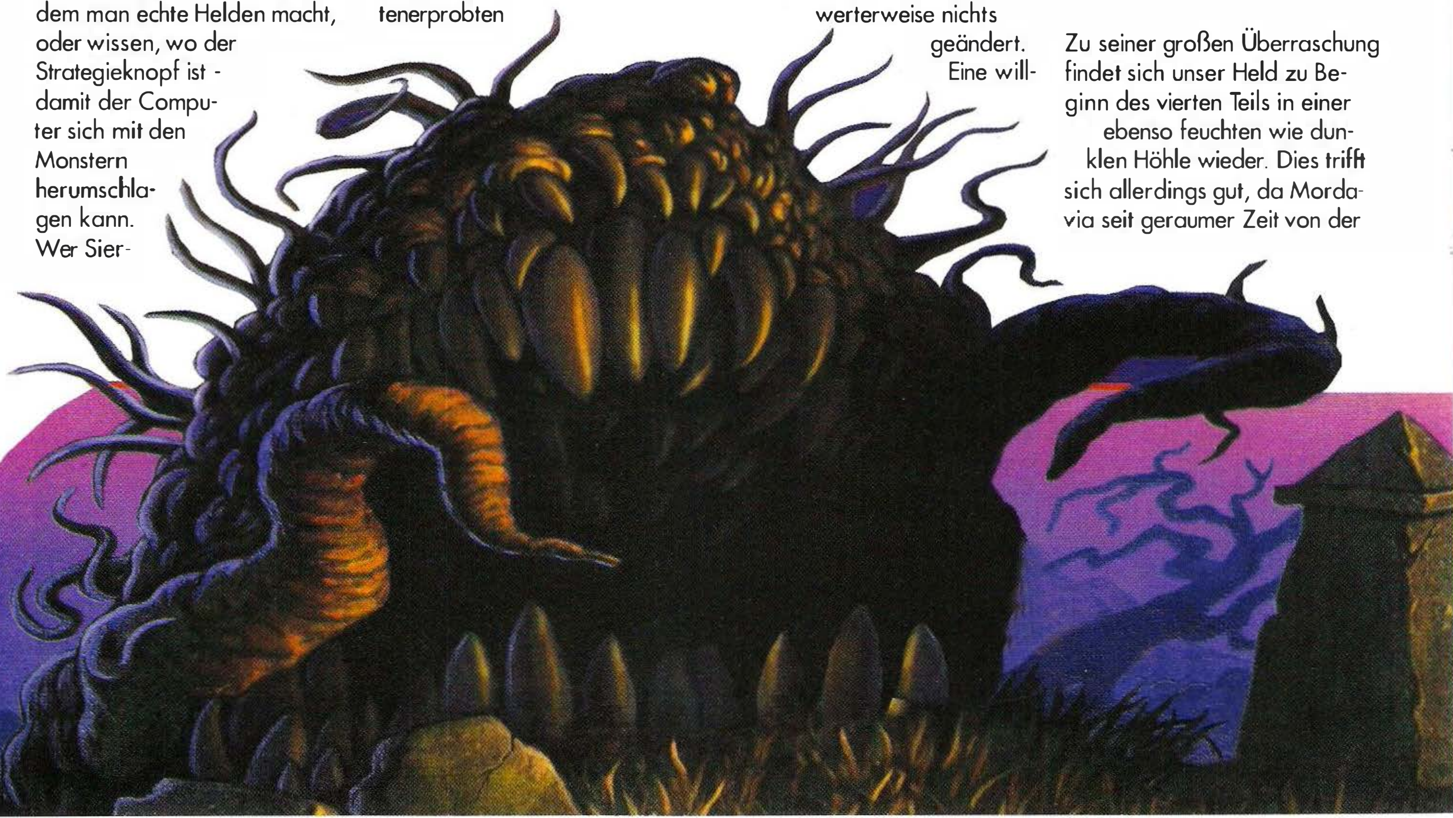
Idyllische Landschaften hat auch der vierte Teil von Quest for Glory zu bieten.



Es gab Zeiten, in denen jeder, der lediglich zwei oder drei Zaubersprüche kannte und ein Schwert im Gürtel trug, sich einfach mit dem Titel Held schmücken durfte. Kurz mal eine Prinzessin gerettet, ein bis zwei Drachen dahingemetzelt und schon konnte man sich ein faules Leben in irgendeinem Schloß machen und sich jeden Mittag von der Bevölkerung bewundern lassen. Solche Möchtegernhelden werden in Mordavia nicht gebraucht. Wer sich hier durchsetzen will, muß entweder aus dem Holz geschnitzt sein, aus dem man echte Helden macht, oder wissen, wo der Strategieknopf ist - damit der Computer sich mit den Monstern herumschlagen kann. Wer Sierras Quest for Glory-Serie kennt, weiß, daß es sich hierbei um ein Abenteuerspiel mit Rollenspielelementen handelt. Der Spieler kann entweder einen völlig neuen Helden kreieren, wobei er zwischen den Charakterklassen Fighter, Thief oder Magic User wählen darf, oder aber einen schlachtenerprobten Haudegen aus Teil 1, 2 oder 3 importieren. Abhängig von der Charakterauswahl stehen verschiedene Lösungswege offen. Der Fighter z. B. haut dem Monster einfach eine rein, der Dieb schleicht sich geschickt an ihm vorbei und der Magic User sagt ihm, via Zauberspruch, wo der Bartel den Most holt. Auch im vierten Teil hat sich an dieser bewährten Grundidee dankenswerterweise nichts geändert. Eine willkommene Neuerung besteht darin, daß arcade-gehandicapte Gamers nun die Möglichkeit haben, zwischen Strategie- und Arcade-Modus zu wählen. Im Strategiemodus übernimmt der Computer äußerst effektiv alle Kampfhandlungen, wodurch der Held sich in Ruhe der Lösung der Rätsel widmen kann. Im Arcade-Modus läuft alles wie gehabt.

Nächste Station: Mordavia

Zu seiner großen Überraschung findet sich unser Held zu Beginn des vierten Teils in einer ebenso feuchten wie dunklen Höhle wieder. Dies trifft sich allerdings gut, da Mordavia seit geraumer Zeit von der



Sonne



Außenwelt abgeschnitten und dies somit der einzige Weg in diesen einst blühenden Ort ist. Heute ist Mordavia jedoch alles andere als blühend. Kinder und Ehepartner verschwinden spurlos, wilde Zigeunerbanden machen die Gegend unsicher und der Gemischtwarenladen hat schon wieder keinen Knoblauch mehr.
Seit Jahren haben die Bewohner keinen Fremden mehr gesehen und Mißtrauen und Aberglaube sind vorherrschend. Kein Zweifel: Hier wird ein Held gebraucht!
Altgediente Veteranen lassen es erst einmal langsam angehen. Zunächst besorgen wir uns einmal eine Unterkunft mit Halbpension, werden in der lokalen Abenteurergilde vorstellig und kundschaften gründlich die umliegenden Gebäude und Grundstücke aus. Die Dorfbewohner sind zwar im allgemeinen etwas mundfaul und nicht gerade freundlich, aber die Erfahrung lehrt uns, daß in jedem Ort zwei bis drei Plappermäuler wohnen, denen man auf den Zahn fühlen kann. Im Notfall kann man sich zur Informationsbeschaffung immer noch an den ortsansässigen verrückten Professor oder den lokalen Dorftrottel wenden. Es dauert daher auch nicht lange, bis wir uns ein Bild von der Situation machen können.

Kleine Taten - große Wirkung

Echte Helden wissen, daß kleine Heldentaten große Wirkung haben können.
Und kleine Heldentaten gibt es in Shadows of Darkness genug zu vollbringen. Da ist die Inhaberin des Gemischtwarenladens, die ihren verschollenen Mann sucht. Die Wirtsleute, deren kleine Tochter auf mysteriöse Weise eines Nachts verschwand. Der unschuldige Zigeuner, den die aufgebrachten

Die Personen

Mit den folgenden Herrschaften schließen Sie in Shadows of Darkness Bekanntschaft:



Ad Avis
Unser alter Feind ist dieser Tage als Vampir zugange.



Dr. Cranium
Bescheuert aber hilfsbereit. Mixt affenstarke Heiltränke.



Katrina
Mysteriöse Frau, die sich gern im Dunkeln aufhält.



Baba Yaga
Diese alte Gewitterhexe konnten wir in Teil 2 schon nicht leiden.



Domovoi
Ein Hausgeist. Hält den Schlüssel zu Tanyas Befreiung.



Nochmal Katrina
Mei, wie haste dir verändert.



Burgomeister
Rauhe Schale, rauher Kern. Der lokale Gesetzeshüter.



Igor
Der Dorftrottel und Totengräber. Nützlicher als man denkt.



Leshy
Der rätselhafte Waldgeist mit dem modischen Mittelscheitel.



Tanya
Das verlorengeglaubte Kind der Wirtsleute.



Rusalka
Mal abgesehen davon, daß sie tot ist, ist sie sehr sexy.



Fairyka
Die Zwölfte im Bunde verfügt über magische Fähigkeiten.

Brandneue Zaubersprüche

Aura: Schützt vor den Angriffen der Untaten. Nur als letztes Mittel empfehlenswert.

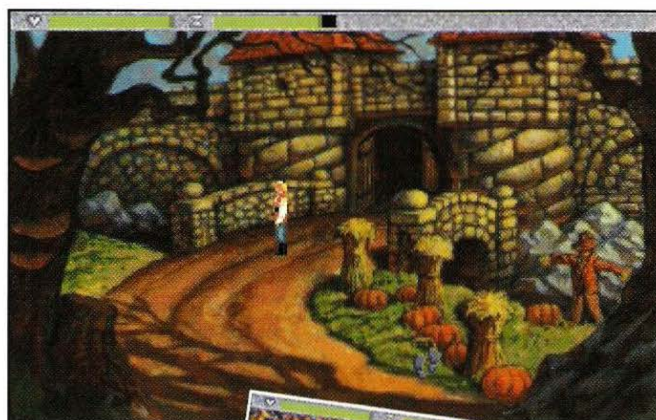
Glide: Erlaubt dem gewieften Magier das elegante Gleiten über feuchte, schlüpfrige Oberflächen.

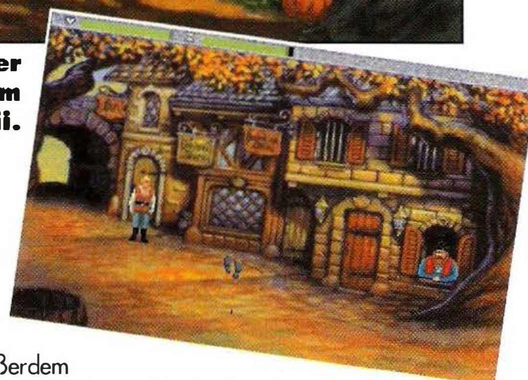
Frostbite: Sehr effektiv, wenn mehrere Monster gleichzeitig angreifen. Besonders wirksam gegen Feuerechsen.

Hide: Ätschibätsch. Du findst mich nicht, du findst micht nicht.

Protection: Gibt zusätzlichen Schutz gegen Karies, Pilzinfektionen und scharfklauige Monster.

Resistance: Schützt gegen elementare Kräfte wie Feuer, Blitz und Kälte. Fast wie eine Klimaanlage.





Ein würdiger Nachfolger zum dritten Teil.

Dörfler des Mordes beschuldigen, um nur einige zu nennen. Alles kleine Fische für einen gestandenen Helden, die ihm jedoch letztendlich das Vertrauen und den Dank der Bewohner einbringen.
Nach und nach stellt sich heraus, daß der Ursprung alles Bösen im nahen Schloss der Familie Borgov und in der Höhle des "Dark One" liegt. Die dunklen Mächte, die hier wirken, können nur mit Hilfe mystischer Rituale, gemischt mit einer Portion Okkultismus, besiegt werden. Je näher wir der Lösung des Rätsels kommen, desto mehr weist alles auf einen alten Bekannten hin. Jemand, der die Kräfte des Bösen beherrscht. Jemand, den wir bereits einmal besiegten...

Alte Kameraden

Shadows of Darkness könnte durchaus den Untertitel "Alte Kameraden" tragen. Was sich hier so an bekannten Gesichtern einfindet, würde einem Kameradschaftsabend der Bundeswehr zur Ehre gereichen. Neben Erzbösewicht Ad Avis treffen wir auf die Hexe Baba Yaga nebst Wächter Knochenkopp, die spirituelle Reinkarnation von Erana sowie unser aller Lieblings-Wizard Erasmus mit Kumpel Fenrus. Selbst Eranas Garten und Baba Yagas Haus sind in den Gefilden von Mordavia zu finden. Dazu gesellen sich eine Menge neue und teilweise sehr originelle Charaktere, allen voran der Hausgeist Domovoi und Tobi, das Monster mit dem butterweichen Herzen.
An der Grafik hat sich gegenüber dem Vorgänger nichts nennenswertes verändert. Auch die Musik und Soundeffekte sind von gewohnt guter Qualität. Die Benutzeroberfläche bleibt solange versteckt, bis sie per Mausklick abgerufen wird. Dadurch steht der gesamte Bildschirm für das Spielgeschehen zur Verfügung.

Held mit kleinen Fehlern

Shadows of Darkness ist das bisher größte Spiel dieser Serie und verfügt über eine Unzahl von Rätseln und Aufgaben. Das Areal, das es zu erforschen gilt, ist riesengroß und voller Überraschungen. Für diejenigen, die den Combat-Modus wählen, steht ein stark verbessertes Kampfsystem zur Verfügung. Auch in dieser Folge wird der Weg zum Heldentum nicht so bierernst genommen, obwohl der Humor im Vergleich zu den ersten beiden Teilen etwas nachgelassen hat. Ein weiteres Manko ist die Ladezeit für gespeicherte Spiele, die auch bei schnellen Rechnern bis zu 40 Sekunden betragen kann. Außerdem empfehle ich Ihnen, die Version 1.0 zu vermeiden, da diese noch mit einigen Programmierfehlern behaftet ist, die das Spiel zum Abstürzen bringen können. Sierra hat zwischenzeitlich eine Patch-Diskette veröffentlicht, die man entweder direkt bei Sierra oder über CompuServe kostenlos beziehen kann. Diese Fehler wird man bis zur Veröffentlichung der deutschen Version jedoch sicher beseitigt haben.
Sieht man einmal von diesen Nachteilen ab, kann Quest for Glory IV: Shadows of Darkness uneingeschränkt empfohlen werden. Insbesondere für PC-Gamers, die einen leicht verdaulichen Einstieg in die Welt des Rollenspiels suchen, eignet sich dieses Spiel ungemein. Der größte Vorteil besteht jedoch in der Wiederspielbarkeit. Nachdem man die Mächte des Bösen einmal als Kämpfer besiegt hat, stehen einem als Dieb, Magier oder Paladin neue Lokalitäten und Lösungswege offen. Daher verdient sich Shadows of Darkness die Prädikate: Kämpferisch wertvoll, diebisch empfehlenswert und zauberhaft abwechslungsreich.

Markus Krichel ■



SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 18 MB	Roland
MEM580 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
benötigt 4 MB RAM

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Sierra

RANKING

Adventure

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
85%	82%	84%	80%

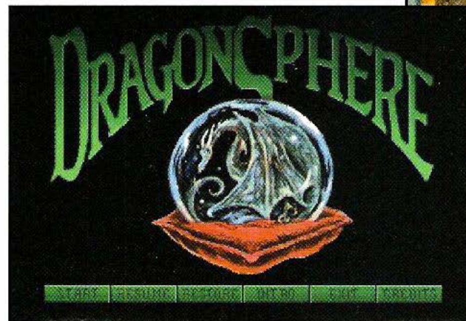
Spieleranzahl	1
Handbuch	englisch
Spiel	englisch
Kopierschutz	normal

Dragonsphere

Paradestück

Ein schrecklicher Fluch liegt über dem Reich, und so muß sich der junge König auf den Weg machen, um den finsteren Zauberer Sanwe zu vernichten. Bei Dragonsphere können Sie Ihre Qualitäten als Held beweisen!



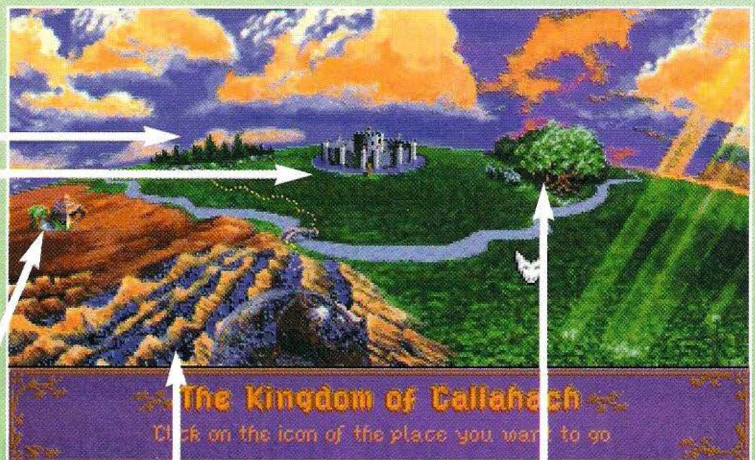


Trotz der vielleicht ähnlichen Story handelt es sich bei Dragonsphere nicht um den x-ten Teil von Sierras King's Quest, sondern um das dritte Grafikadventure von MicroProse. Das Intro der gut konstruierten Geschichte zeigt uns, wie ein magischer Schild um die Burg des Bösewichts gelegt wird, und die Gefahr scheint besiegt. Doch zwanzig Jahre später - der alte König ist inzwischen tot und der bejahrte Hofzauberer hat sich zurückgezogen - zeigen sich erste Risse in der Drachenkugel, dem magischen Objekt, das als Symbol des Schutzschildes im Thronsaal des Reiches steht.

Der König ist tot - es lebe der König!

Nun ist es an Ihnen, als junger, neuer König die von Sanwe ausgehende Gefahr erneut, und diesmal endgültig, zu bannen. In den verschiedenen Pro-

Das Königreich und seine Bewohner



Brynn Fann



In diesem lauschigen Wald leben die Faeries, scheinbar kindische Elfen, die es aber faustdick hinter den Ohren haben. Ihr Herrscher, der Schmetterlingskönig, soll ein mächtiges Artefakt besitzen, doch zuerst gilt es, den Irrgarten zu durchqueren.

Gran Callahan

Das Heimatschloß unseres Helden - hier beginnt alles. Doch Vorsicht, auch zuhause gibt es Rätsel!

Soptus Ecliptus



Dieses Wüstenvolk hat Schamanen hervorgebracht, die mit Geistern und Dämonen per Du sind. Leider sind deren Dienste nicht ganz billig und schon der Weg durch die Wüste ist nicht einfach. Und dann ist da noch diese Sprache...

Hightower

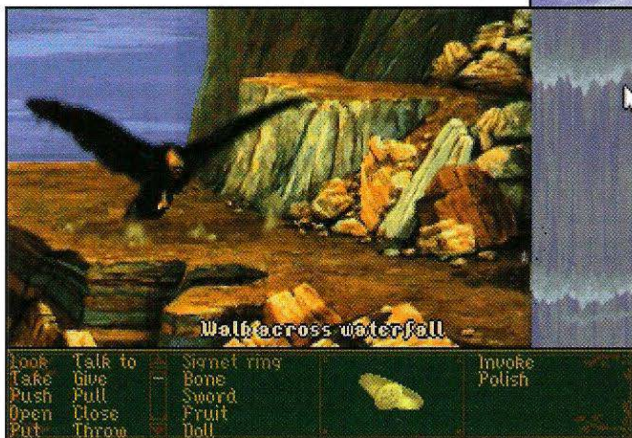
Hier ist der Finsterling (noch) eingesperrt und hier findet auch der finale Showdown statt. Außerdem wurden noch ein paar andere Wesen versehentlich eingesperrt, die verständlicherweise nicht ganz so gut auf den König zu sprechen sind.

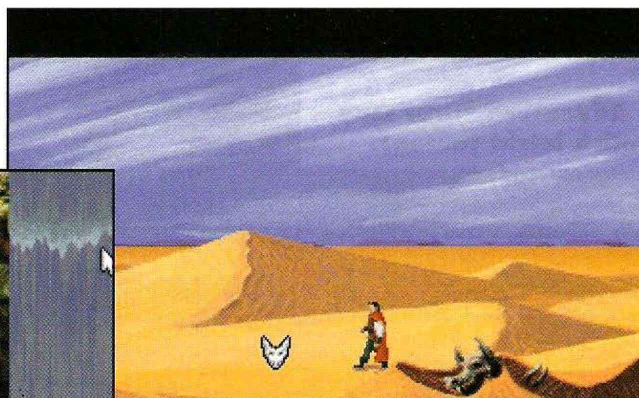
Slathan ni Pathan



Ein gefährliches Gebiet, denn hier wohnen die Shapeshifter; geheimnisvolle Gestaltwandler, die jede beliebige Form annehmen können. Zu Unrecht werden sie von allen gehaßt und als König sollten Sie dem abhelfen.

Mit diesem Vogel sollten Sie sich nicht anlegen (unten).





In dieser Wüste haben sich schon Könige verlaufen (links).

Ein guter Kerker gehört zu jedem Schloss (unten).



vinzen des Reiches werden Sie die fremdartigsten Kreaturen finden, die Ihnen manch harte Nuß zu knacken geben, aber auch die zur Erfüllung der Aufgabe notwendige Hilfe ist dort zu finden. Doch viel mehr soll von der spannenden Story von Dragonsphere nicht verraten werden, denn es lohnt sich für alle Anhänger von Adventures die darin verborgenen Überraschungen selbst zu entdecken. Allerdings muß auch gesagt werden, daß der Schwierigkeitsgrad dieses Spiels trotz der Wahlmöglichkeit zwischen dem einfachen und dem schwierigen Modus nicht gerade gering ist - zum Vergleich können durchaus Klassiker des Genres wie Monkey Island II herangezogen werden. Der Vergleich ist auch insofern treffend, als MicroProse für seine Adventures ein ähnliches Interface verwendet, wie es auch LucasArts von Zak McKracken bis Day of the Tentacle anbot: Im unteren Bildrand befinden sich acht Verben, die in Kombination mit Objekten auszuführende Handlungen ergeben. Zusätzlich werden bei den meisten Objekten weitere Möglichkeiten angeboten, z. B. "eat" bei Eßbarem oder "attack" beim Schwert, sodaß die pauschale Verwendung von "use" (das nicht angeboten wird) auf alles, was nicht niet- und nagelfest ist, entfällt. Von Sierra wurde die Punktezählung übernommen, so daß man immer ungefähr weiß, wie weit man im Spiel ist.

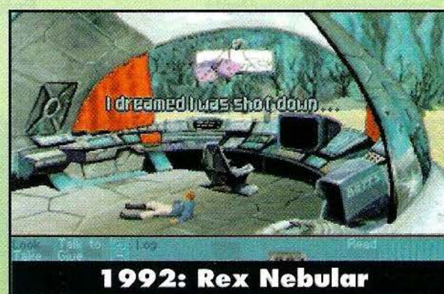
Fantastische Stimmung

Und was die technische Seite betrifft - was soll man noch groß zu dieser superben Grafik sagen? Vielleicht schaffen es die Screenshots auf diesen Seiten, die Zeichenkünste der MicroProse-Designer zu bele-

Der letzte Versuch?

Dragonsphere ist laut eigener Aussage der letzte Versuch von MicroProse, auf dem Adventure-Markt Fuß zu fassen. Das ist an und für sich nicht einfach, da es hier mit Sierra (Leisure Suit Larry, King's Quest etc.) und LucasArts (Indiana Jones, Sam 'n' Max usw.) zwei alles überragende Giganten gibt, die für jeden Geschmack etwas bieten. Doch das ist wohl nicht der einzige Grund für den Mißerfolg der beiden ersten Anläufe von MicroProse. Am technischen Unvermögen hat es sicher nicht gelegen, denn Programmieren kann man bei MicroProse, so daß Grafik und Sound zu keiner Zeit ein Problem darstellten. Nein, Schwierigkeiten machte immer wieder die Story: Beim ersten Versuch, Rex Nebular and the Cosmic Gender Bender, verschlug es eine Kreuzung der Sierra-Helden Roger Wilco und Larry Laffer auf einen Planeten der Frauen, wo sich dieser Rex Nebular nur durch peinlich schlechte Witze hervortat. Reaktion der Kunden: Daumen runter! Das nächste Release der MicroProse Adventure Group war in ernsthafteren Bereichen angesiedelt: Das Phantom der Oper glänzte durch sehr stimmungsvolle Grafik und Sound, nur leider war die Umsetzung der Handlung recht öde. Dementsprechend lag auch dieses Spiel wie Blei in den Regalen. Doch mit Dragonsphere ist jetzt die richtige Mischung gelungen und das wird sich hoffentlich auch in den Verkaufszahlen niederschlagen, so daß wir noch viele weitere MicroProse-Adventures erleben dürfen.

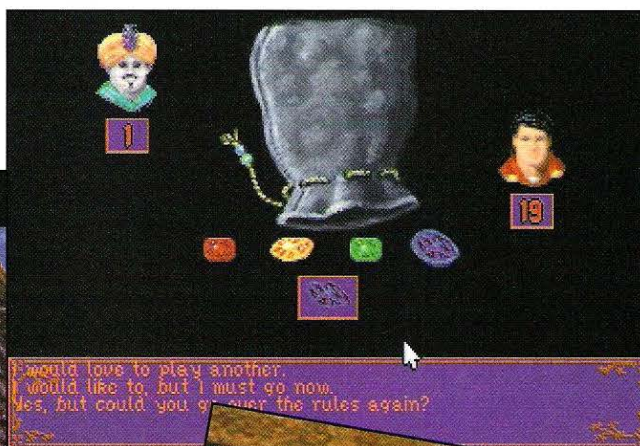

1993: Das Phantom der Oper



1992: Rex Nebular

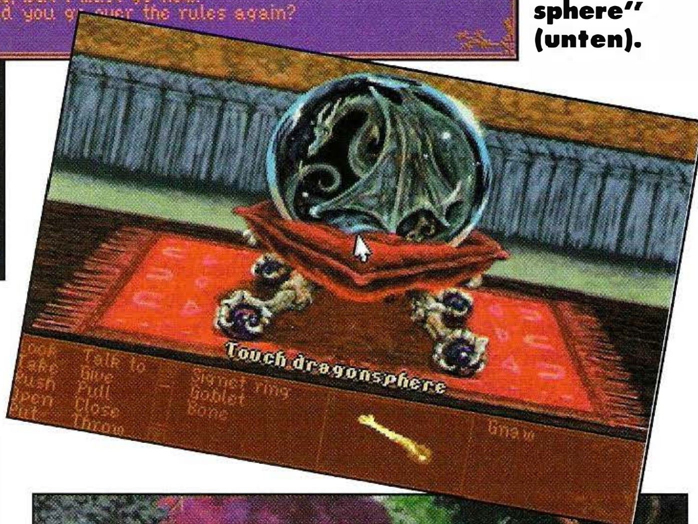
Wie in jedem Adventure stirbt man auch hier ziemlich leicht (unten).





Zur Abwechslung ein kleines Spielchen (links).

Deshalb der ganze Aufwand: die "Dragonsphere" (unten).



gen. Was auf jeden Fall noch erwähnt werden muß, ist die hervorragende Animation der Figuren - und das vor allem nicht nur in den Zwischensequenzen, sondern während des gesamten Spiels. Die Musik ist dezent, aber stimmungsvoll und die Soundeffekte sind sauber und sinnvoll eingesetzt. Unterstützt wird diese Atmosphäre durch die sehr schöne Sprache des Spiels, die geschickt die Balance zwischen romantischem Pathos und intelligentem Humor hält, allerdings halbwegs gute Englischkenntnisse voraussetzt, da ein recht umfangreicher und teilweise archaischer Wortschatz verwendet wird. Bei Redaktionsschluß lag noch keine deutsche Version vor, so daß man noch auf eine gute Synchronisation nur hoffen darf.

Insgesamt sehr gelungen

Dragonsphere ist also ein Adventure von state-of-the-art-Qualität, das den Vergleich mit den Größen der Branche überhaupt nicht zu scheuen braucht. Mir hat es auf jeden Fall einige schlaflose, aber hochinteressante Nächte bereitet und ich kann nur hoffen, daß es Ihnen genauso geht. Viel Spaß!

Peter Freunscht ■



Auch dabei: das Monster aus der schwarzen Lagune.



Wie man einen magischen Schutzschild durchdringt? So.

SPECS & TECS

EGA	Tastatur
VGA	Maus
SVGA	Joystick
EMS	AdLib
600 er	SoundBlaster
HD 12 MB	Roland
MEM 580 KB	General Midi

BESONDERHEITEN
tolle Animation

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 100,-

HERSTELLER
MicroProse

RANKING

Adventure

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
93%	81%	87%	90%

Spieleranzahl	1
Handbuch	englisch
Spiel	englisch
Kopierschutz	normal

Doom

Shareware vs. spielbare Demo!

Rasant - fast schon erschreckend - zumindest für viele Softwarehäuser - entwickelt sich momentan der Sharewaremarkt. Vergeht doch nahezu kein Monat mehr, in dem man nicht wieder ein oder zwei phantastische Spiele, absolut gleichwertig zu kommerziellen Produkten, vorweisen kann. Viele fragen sich dabei schon mal, wo denn nun überhaupt noch der Unterschied zwischen spielbarem Demo (z.B. erster Level Terminator Rampage) und Shareware (z.B. DOOM Episode 1) liegt. Wohl nicht mehr bei dem Produkt an sich, sondern nur noch in Art und Weise des Vertriebs und des Vertriebspreises. Bei Sharewareprodukten wird vom Hersteller wissentlich zugunsten des Endpreises auf Werbung, aufwendige Verpackung und dickes Handbuch oder gar Poster verzichtet. Der Vertriebsweg wird von den Sharewarehändlern getragen, die ihrerseits lediglich von den Kopiergebühren bei der Shareware und einer geringen Spanne bei den Vollversionen leben. Am Ende erreicht den Kunden eine kostengünstige Sharewareversion zum Testen (genauso wie bei einem spielbaren Demo) und auf Wunsch eine dann ebenfalls preiswerte Vollversion des Gesamtproduktes. Resultat:



Doom ist ein solches Sharewareprodukt. Die Vollversion ist für günstigste 79.- DM zu beziehen. Neben dem ausführlichen Testbericht, der in diesem Heft veröffentlicht wird, kann man selbstverständlich die Sharewareversion mit über sechs aufregenden Szenarien selber zuhause antesten und einige Stunden wilde Aktion in die Stube holen. Zu erwähnen bleibt, daß aus Platzgründen Doom auf 2 HD-Disketten geliefert wird und mindestens 4MB Hauptspeicher und 6MB Festplattenspeicher benötigt!! Das absolut ultimative Muß auf jedem PC ab mind. 386er.

Spit Wad Willy

Willys kunterbunte Ballereien

Viele bunte Bälle bewegen sich am Bildschirm - ein sicheres Zeichen, daß der Monitor SAT.1 empfängt!? Nein - weit gefehlt - bei diesem neuen Spiel ist es oberstes Ziel, diese Bälle zu zerschießen. Zunächst bewegt man sich absolut unbeholfen, mit einem Blasrohr bewaffnet, über die Leveloberfläche und versucht durch schnelles Laufen und genaues Zielen, die bunten Kugeln zu treffen. Das Problem liegt in der Koordination. Man sollte diese Dinger besser nicht berühren, und das ist gar nicht so einfach bei ständig schräg am Boden aufspringenden Hupfbällen. Doch selbst ein getroffener Ball ist kein unumstößlicher Garant für den Erfolg. Erstens teilen sich Bälle bösartigerweise des öfteren in mehrere Teile und hinterlassen dabei zweitens Objekte, die nicht immer der Gesundheit oder dem Score dienen. Auf jeden Fall handelt es sich hier um eine erfrischende Spielidee, die trotz der Einfachheit ähnlich dem Spiel Breakout oder Arkanoid auf Dauer begeistern kann. Ohne Geduld, Geschicklichkeit und Übung hat man wahrscheinlich geringe Chancen, den zweiten Level zu beenden und sich auf längere Sicht an den nett gestalteten Levels mit sauber animierter Grafik zu erfreuen. Zum Stichwort "Erfreuen" - die Vollversion kostet bei Registrierung in USA nur 14$, was momentan um die 25 DM liegt! Wer nicht auf Gewalt und Vernichtung steht, sollte mit diesem Spiel bestens bedient sein !





Technisch kein Gröhler, aber auf Dauer sehr unterhaltsam: Willy jagt SAT.1-Bälle...

Quatra-Command

Asteroidenjagd

Jetzt geht's unter Windows erst so richtig zur Sache - ungeahnte Aktion und Bewegung im Full Screen-Fenster!! Alles Vorangegangene ist dagegen kalter Kaffee.



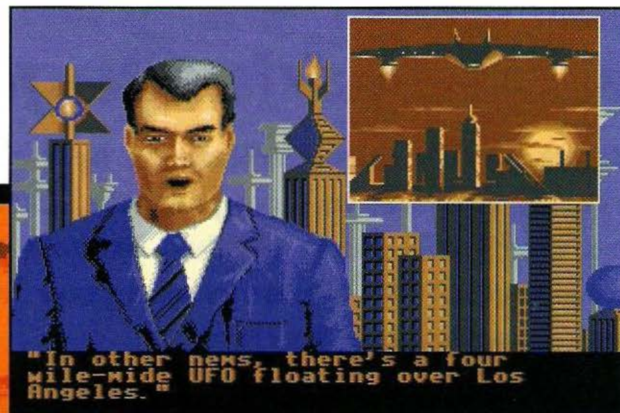
Plötzlich bewegt sich der ganze Bildschirm, Asteroiden flitzen über den Bildschirm, Raumschiffe gehen zum Angriffsmanöver über, Planeten ziehen vorüber und das ganze trotz strengster Virenkontrolle! Nein, den Virus, einen ganz bösartigen dazu, bekommt man erst, wenn man das Programm startet. Dieser setzt sich nämlich im Unterbewußtsein fest und schreit, kaum arbeitet man mit Windows, "Spiel mich - spiel mich - ich bin das beste Ballerspiel mit 256 Farben, digitalisiertem Sound und jeder Menge Aufregung". Richtig! Das muß man den Autoren lassen - hier wird gezeigt, was theoretisch alles möglich sein könnte. Vor allem die Soundeffekte schlagen die sonst so eintönigen Beep-Beep-Geräusche um Längen.

Die Handlung ist simpel. Das Spiel ist eine Mischung aus den Klassikern Asteroids und Galaga. Ziel ist lediglich, durch möglichst viele Runden zu kommen - was anfangs grundsätzlich schon an der zweiten, spätestens jedoch an der dritten Runde scheitert. Es gilt, den sich zerlegenden Asteroiden auszuweichen, den Laserbeschuß der Feindflotte zu umgehen und die senorgesteuerten Torpedos auszumanövrieren - alles zusammen fast unmöglich. Also auch der Schwierigkeitsgrad scheint zu stimmen - aber irgendwo muß doch ein Haken sein. Und tatsächlich! In den vollen Genuß kommen nur Luxusausführungen von PCs (Auflösung mind. 800x600 bei 256 Farben, Soundkarte und schneller 386er). Die Hersteller empfehlen sogar einen 486er. Ein Programm, das man jedem nur wärmstens empfehlen kann!!

Duke Nukem II

Come Back





Um dem Spielvergnügen keine längere Ruhepause zu gönnen, wartet die Firma Apogee in diesem Monat mit einem zweiten Spiel auf, hier aus dem Genre Jump & Run. Nach Halloween Harry, dem Schlager aus der Ausgabe 1/94, ist jetzt der Nachfolger des Dauerrenners DUKE NUKEM (vorgestellt in der Ausgabe 1/93) des letzten Jahres lieferbar. Den Rang des ehemals besten Sharewareproduktes dieses Genres mußte der Titel im Laufe der Zeit wieder abgeben und startet jetzt ein Comeback! Werden wieder Tausende Tag und Nacht am Joystick hängenbleiben?

Ehemals war es heilige Pflicht des Elitekämpfers, Dr. Proton zu bekämpfen, der sich fürs erste die Weltherrschaft sichern wollte. In drei Episoden ging es heiß her, was Duke veranlaßte, sich zurückzuziehen und in aller Ruhe mit der gesammelten Erfahrung des Einzelkämpfers an einem Buch zu schreiben. Endlich ist es soweit, das Werk wird in einem Fernsehinterview vorgestellt und ...

...nichts geht glatt - wie immer. Direkt aus dem Studio heraus wird Duke auf ein Alien-Raumschiff entführt und findet sich im Inhaftierungsblock 1 wieder. Dort versucht man, sein Gehirn anzuzapfen, um Angriffs- sowie Kampfstrategien für die Invasion der Erde zu erhalten. Dafür, so meint man, wäre dieses Gehirn genau das richtige. Doch damit beging man einen Riesenfehler - Duke entkommt und beginnt in gewohnter Manier, das gesamte Schiff auf den Kopf zu stellen.

Was sich bewegt, ist gefährlich, was gefährlich ist, wird beschossen, was beschossen wird, gibt Punkte, und Punkte erhöhen die High Score! Aber allzu einfach machen es einem die zahlreichen Gegner nun doch nicht. In vielerlei Formen, mit und ohne Schutzanzüge, lauern sie dem Ausbrecher auf. Am übelsten sind dabei Droiden, die sich am Körper festklammern und ganz langsam jeglichen Kampfgeist rauben. In unterschiedlichsten Kisten finden sich hilfreiche Waffen, Energiepunkte oder tödliche Sprengfallen. Alle Aktionen werden von Überwachungskameras genauestens mitverfolgt, um die Selbstschußanlagen zu aktivieren. Überhaupt sollte man auf einem fremdartigen Schiff niemals alles anfassen, was einladend aussieht!

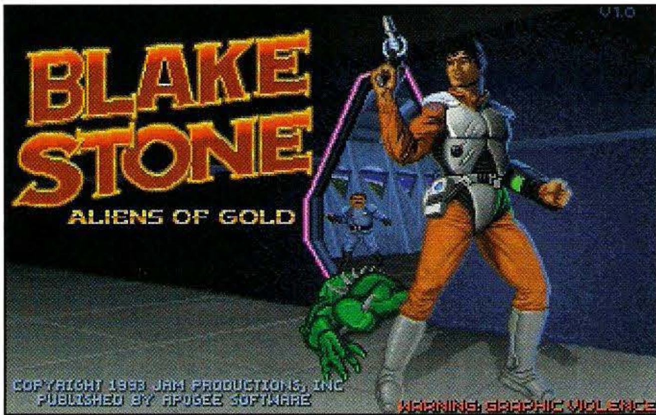
Der Aufbau von Duke Nukem II entspricht in etwa dem des Vorgängers. Grafisch wurden einige Verbesserungen vorgenommen. Der integrierte Vorspann liefert die richtige Einstiegsmotivation, die Programmierung saubere und schnelle Bewegungen und der Aufbau Spielspaß und Herausforderungen am laufenden Band. Im reichhaltigen Setup lassen sich Joystick und Soundkarte sowie andere Details definieren. In der Sharewareversion ist wie bei den meisten Produkten von Apogee nur der erste von drei Teilen spielbar, doch der beabsichtigte Effekt, nach Stunden des Mühens die Gier nach dem Weiterspielen bis zum Ende zu wecken, wird vollstens erreicht.



Der Duke ist zurück - härter, schneller, gefährlicher. Mit entsprechender Bewaffnung stellt er die Aliens auf den Kopf.

Blake Stone

Im Schatten von DOOM!



Wir schreiben das Jahr 2114 und im Auftrage Ihrer Majestät der Königin ist Spezialagent Blake Stone unterwegs, um das Verbrechen zu bekämpfen. Primäres Augenmerk gilt momentan einem anscheinend leicht verwirrten Genbastler, der auf eigene Faust versucht, eine Armee Mutanten aufzustellen. Im zehnstöckigen Gebäude, in dessen oberster Etage der Chef noch relativ sorglos sitzt, fängt man ganz unten die Säuberung an. Die anfangs anzutreffenden Sicherheitsbeamten stellen auch aufgrund der reichlichen Versorgung mit Munition kein ernstzunehmendes Problem dar. Etwas diffiziler sind da schon die vereinzelt (hoffentlich) eingesperrten Mutanten. Selbstverständlich steigert sich der Schwierigkeitsgrad und die Güte der Gegner, je näher man seinem Ziel kommt. Neben dem übermächtigen Doom mit der phantastischen Grafik wirkt dieses Produkt grafisch eher etwas schlicht, doch bleibt man ganz neutral, muß man Blake Stone dennoch eine außerordentliche Qualität bescheinigen. Der Spielspaß kommt hier für Freunde dieser Spiele genauso auf. Reichtum an Formenvielfalt und Detailgestaltung, schnelle Grafiken, gute Animationen, bester Sound und ausgeklügelte Levelgestaltung garantieren langanhaltende Faszination. Als Vollversion stehen mehrere Ausführungen zur Verfügung. Je nach Zahl der enthaltenen Level kostet diese zwischen 79.- und 109.- DM.





Nachdem Spiele unter Windows nun schon regelmäßig vorgestellt werden, sollen hier auch mal ernsthafte Windowsprogramme vertreten sein. Besonders groß war die Entrüstung im Vormonat, als das Grafikprogramm Pixfolio ohne den Mitstreiter Paint Shop Pro Erwähnung fand. Deshalb ...

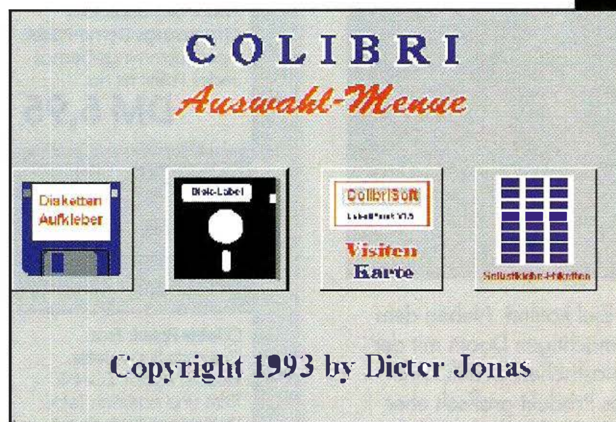
Neue Shareware für Windows

Alles für´s Fenster


Paint Shop Pro

Paint Shop Pro

Ebenfalls, wie Pixfolio, eines der herausragenden Grafiktools unter Windows. Dieses Programm dient weniger dem Zweck der Grafikerstellung, als vielmehr der Konvertierung und Screenshot-Funktion. Alle gängigen Grafikformate werden gelesen und geschrieben - Konvertierungen alles kein Problem. Ein wichtiger Vorzug ist auch die Darstellung von mehreren Bildern gleichzeitig, selbstverständlich mit allen Farben. Serien von Screenshots lassen sich so leicht auswerten, eventuell Teilbereiche nochmals abgreifen und dann, falls gewünscht, mit leichten Änderungen wieder auf der Platte unterbringen. Zu diesen sogenannten leichten Abänderungen zählen Funktionen wie Kontrastkorrektur, ROT/GRÜN/BLAU-Anteil-Variationen oder andere Spezialeffekte. Kurz: ein echt umwerfendes Tool für jeden Grafikfan oder Pixelprofi, aber auch dem Anfänger wird die leichte Erlernbarkeit zugute kommen.



Colibri Label

Wem geht nicht auch das Beschriftungschaos auf den eigenen Disketten fürchterlich gegen den Strich? Abhilfe leistet das äußerst übersichtliche und unter anderem auch vielseitige Programm Colibri. Ob nun 3.5 Zoll, 5.25 Zoll oder nur Visitenkartenformat, die Standardgrössen sind bereits fest integriert. Automatisches Einlesen des Diskdirectories, farbliche Gestaltungsmöglichkeiten und vieles mehr helfen beim individuellen Entwurf des späteren Designs. Die vorgegebene Oberfläche mit den integrierten Buttons sowie die Iconleiste für Grafikfunktionen bewirken eine kinderleichte Bedienung. Von Windows bereitgestellte Grundfunktionen für die Schriftarten- und Größenauswahl sowie Systeminformationen sind verfügbar. Viel überflüssige Arbeit und Zeit kann man sich mit Colibri sparen und sollte daher zumindest einmal die Shareware testen.

Win Writer

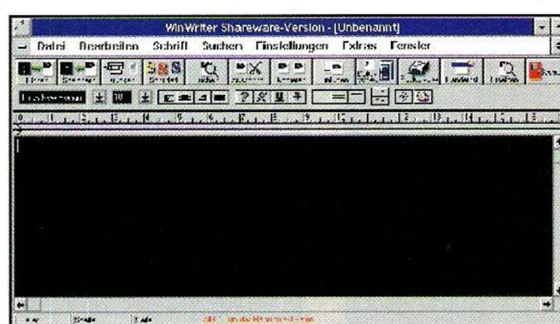
Textverarbeitungen unter Windows gibt es zahlreiche. Doch die meisten bewegen sich für Nicht-Raubkopierer außerhalb des erschwinglichen Bereichs. Natürlich kann man jederzeit auf WRITE, das mitgelieferte Programm, zurückgreifen. Doch in puncto Bedienungsfreundlichkeit und Funktionsumfang sind hier die Grenzen sehr eng gesteckt. Was bleibt, ist der Umstieg auf ein gutes, aber günstiges Programm wie Win Writer. Für einen Vollversionspreis von 99.- DM wird allerhand geboten. Vor allem die WinWord nachempfundene Iconleiste zur Bedienung von Funktionen ohne Pull-Down-Menü gestaltet die Anwendung sehr angenehm. Zusatzfunktionen für Textformatierung, Floskeln, Absätze und Tabulatoren runden den Gesamtumfang ab. Kurz gesagt, es ist an alles gedacht, was man als Otto Normalverbraucher von einer Textverarbeitung erwarten kann. Für alle, die vor der Kaufentscheidung zu einem solchen Programm stehen, oder solche, die sich noch mit WRITE quälen, eine unbedingt ernstzunehmende Alternative!!

DATATRON

Zur Abrundung des Angebots soll zu guter Letzt noch eine multifunktionale Datenbank vorgestellt werden. Eigentlich könnte dieser Test allein drei Seiten umfassen, doch leider .... Aber schließlich handelt es sich um Shareware und der eigene Test ist immer der beste !!

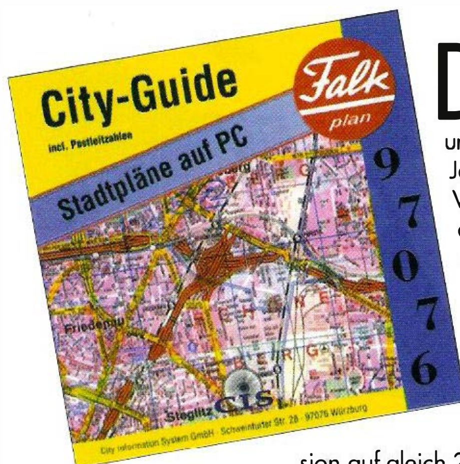
Trotzdem kurz zur Funktion: Diese Datenbank soll dazu dienen, Texte, Bilder und Zahlen übersichtlich zu verwalten. Das Anwendungsgebiet reicht von der einfachen Adreß-, CD-, Video-, Briefmarken-, Literatur- oder sonstigen Verwaltung bis zum Spezialkarteikasten für Chemiker oder Astronauten (wenn´s sein muß!). Masken und Datenfelder können selbstverständlich selbst erstellt und verändert werden. Beigefügte Musterdateien erleichtern den Einstieg. Such-, Blätter- und Änderungsfunktionen sind in einer Menüleiste integriert.

Und nun der Überhammer: Das ganze kostet als Vollversion nur wahnwitzige 49.-DM. Wer hier nicht den alten Windows-Karteikasten löscht und zugreift, ist selber schuld.




Datatron

Falk City Guide
Pfadfinder



Der Falk-Verlag, Marktführer im Bereich gedruckter Stadtpläne, unternahm vor anderthalb Jahren schon einmal den Versuch, eine CD-ROM mit den Karten der größten deutschen Städte erfolgreich am Markt unterzubringen. Leider hatte das Programm nicht den Erfolg, den der Hersteller sich damit versprach. In einer überarbeiteten Version auf gleich 2 CD-ROMs sollen die Unzulänglichkeiten der alten Version jetzt wettgemacht werden. Zu insgesamt 63 deutschen Städten befinden sich PCX- und Vektorgrafiken sowie Straßenverzeichnisse auf der Silberscheibe. Das gleiche enthält ein gedruckter Stadtplan natürlich auch, deshalb bietet die CD noch mehr: Neben der Möglichkeit zur Wegeoptimierung wird auch ein elektronisches Verzeichnis der neuen Postleitzahlen mitgeliefert. Ein dickes Manko bei dem Programm ist allerdings, daß jeweils nur eine einzige Stadt auf Festplatte installiert werden kann. Immer wenn der Benutzer eine andere Metropole installieren möchte, muß die zuvor benutzte Stadt von der Harddisk gelöscht werden. Wer sich diesen Zeitaufwand von jeweils etwa fünf Minuten ersparen möchte, muß sich die optional erhältliche Spezial-Version (natürlich gegen Aufpreis) erwerben, bei der zehn Stadtpläne parallel installiert werden können.

City Information System GmbH
Schweinfurter Straße 28
97076 Würzburg
System: 386er, 2 MB, VGA, ab DOS 5.0
Preis: ca. 80,- DM

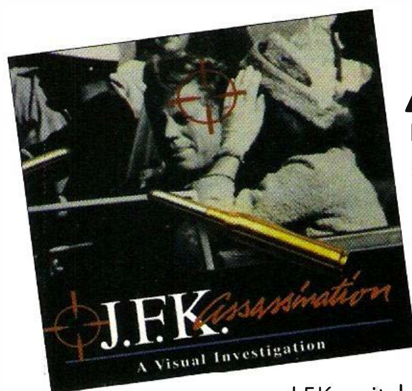
Lyrics CD-Karaoke
Katzenjammer



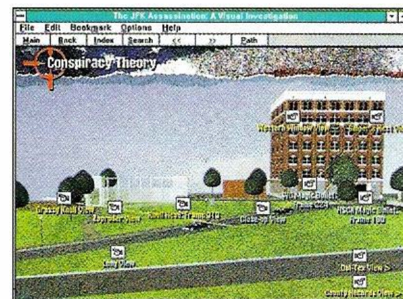
Geht es Ihnen auch manchmal so, daß Sie beim Karaoke in der Disco um die Ecke zwar gerne mitmachen möchten, aber sich einfach nicht trauen? Für verhinderte George Michaels und Frank Sinatras gibt es jetzt die Möglichkeit, ohne viel zusätzliche Hardware gleich in die Sängerkarriere einzusteigen: CD-Karaoke bietet fünfzig Titel zum mitträllern. All-Time-Classics wie ABBAs Dancing Queen oder Queens We are the Champions sind auf der Scheibe ebenso zu finden wie neue Stücke, beispielsweise Hope of Deliverance oder Still Got the Blues. Das Geheimnis der ungewöhnlich großen Zahl von Titeln auf nur einer CD-ROM ist das Aufzeichnungsformat: Wer eine General-Midi-fähige Soundkarte sein eigen nennt, kann Orchestersound vernehmen, alle anderen müssen sich aber mit einfachen ".WAV"-Files in 11,8 KHz-Qualität begnügen. Zur besseren Lesbarkeit kann der Benutzer die Liedtexte im individuell vergrößerbaren Windows-Fenster anzeigen lassen.

NBG Verlag
Postfach 1108
93133 Burglengenfeld
System: 386er, Windows 3.1, Soundkarte
Preis: auf Anfrage

J.F.K. Assassination
Bilder, die die Welt bewegten



Als am 22. November 1963 die tödlichen Gewehrschüsse auf John F. Kennedy fielen, brach für viele Amerikaner eine Welt zusammen. Die Umstände der Präsidenten-Ermordung sind bis heute nicht öffentlich geklärt: War es die Tat eines einzelnen Verrückten oder ein geplanter Mord einer mächtigen politischen Lobby? Der Kinostreifen J.F.K., mit dem Oliver Stone im vergangenen Jahr die Diskussion um den Kennedy-Mord noch einmal auflodern ließ, lieferte dem Hersteller Medio Multimedia wohl auch die Idee zu dieser CD-ROM: J.F.K. Assassination bietet jedem PC-Besitzer die Möglichkeit, das mysteriöse Verbrechen am Schreibtisch noch einmal Revue passieren zu lassen. Neben Aktenauszügen verschiedener Untersuchungskommissionen - deren Wahrheitsgehalt allerdings kaum für den normalen Anwender überprüfbar ist - befinden sich auch einige Filmauschnitte, respektive der aus "J.F.K." bekannte Zapruder-Film, auf der CD. Weiterhin können Videoanimationen über die verschiedenen Tathergangs-Theorien abgespielt werden. Für den PC-Spieler ist die CD-ROM wohl weniger interessant, als Grundlage für eine Fach- oder Hausarbeit liefert das Paket aber viele interessante Informationen.



NBG Verlag
Postfach 1108
93133 Burglengenfeld
System: 386er, VGA Windows 3.1
Preis: auf Anfrage



Hits for 6 und Triple Action

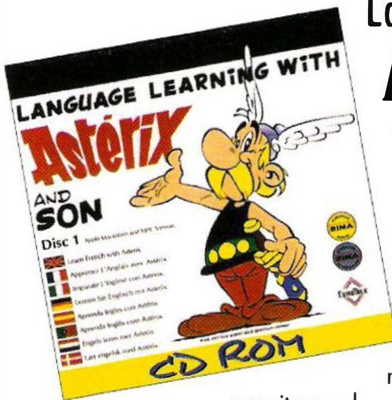
Alle guten Dinge sind drei

Wer bei der Zusammenstellung seiner Spiele-Einkaufsliste auf Aktualität weniger Wert legt, aber viel Geld sparen will, kann sich über zwei neue CD-ROM-Kompilations-Serien von Prism Leisure freuen. Zum Preis von DM 79,95 bzw. DM 39,95 werden drei bzw. sechs Spiele auf einer CD-ROM angeboten. Auch wenn Grafik und Sound meistens nicht mehr dem aktuellen Standard entsprechen, steckt in den Sammelpacks jede Menge Spielspaß für einen äußerst günstigen Preis.

Prism Leisure
Nöttenstraße 34
59494 Soest



Inserentenverzeichnis



Language Learning with Asterix and Son

Follow Me!

Wußten Sie eigentlich, daß der pfiffige Gallier Asterix außer ein guter Kämpfer auch noch ein Sprachentalent ist? Wenn Sie sich diese CD-ROM anschaffen, erhalten Sie den Beweis. Zusammen mit Asterix und seinem kleinen Sohn können Kinder und Erwachsene ihre Kenntnisse in Englisch und Französisch erweitern oder auffrischen. Als Lernziel steht dabei nicht die einzelne Vokabel, sondern das Verstehen des gesprochenen Wortes. Für Sprachausgabe bietet sich das neue Medium CD-ROM natürlich an. Basierend auf Originalzeichnungen aus den Asterix-Comics werden Umgangssprache und häufige Redewendungen gelehrt. Zur Selbstkontrolle kann die eigene Sprache über Mikrophon aufgenommen und mit den akzentfrei gesprochenen Vorgaben verglichen werden. Die CD (es gibt für Englisch und Französisch verschiedene Versionen) bietet insgesamt acht Stunden intensives Lernen, 30 Minuten gesprochenes Englisch und ein Wörterbuch mit 15.000 Vokabeln.



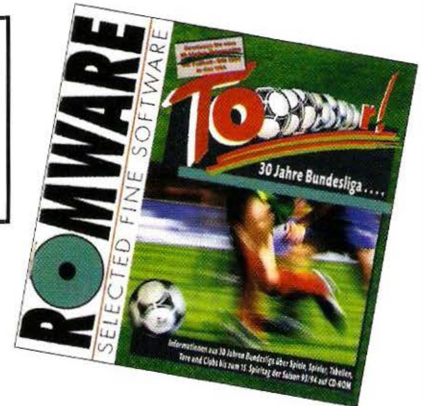
Brainiax Teachware
Hauptstraße 60
35516 Münzenberg
System: 386er, VGA
Windows 3.1,
Preis: DM 176,-

Neue Dimension im Fußball

Tooor!

An Fußballfreunden herrscht in Deutschland sicher kein Mangel - um ihrem Hobby einen professionellen Touch zu geben, können Ballsport-Freaks jetzt alle wichtigen Daten aus 30 Jahren Bundesliga gesammelt auf einer CD-ROM erwerben. Toooor! enthält Daten der ersten Bundesliga seit der Gründung 1963 (Spiele, Tabellen, Tore und Clubs); alle Meistermannschaften und Pokalsieger seit 1964; alle Meister im Bild und das vollständige Spieler-ABC (ca 3.000 Spieler) mit ihren Vereinen, Einsätzen und erzielten Toren. Außerdem bietet die CD die Möglichkeit, die eigene Liga einer Freizeit- oder Jugendmannschaft selber zu erstellen und zu verwalten.

ROMWARE GmbH
Mendelssohnstr. 15d
22761 Hamburg
System: 286er, VGA
Windows 3.1,
Preis: ca. 70,- DM



Electronic Library of Art - Vol. 1

Augenweide



Für Freunde der schönen Künste, insbesondere der abendländischen Malerei seit dem Mittelalter, könnte die Electronic Library of Art vom Hersteller Montparnasse Multimedia eine wahre Fundgrube sein: Ob man lediglich ein paar qualitativ hochwertige Vorlagen für ein selbstgedrucktes Kunst-T-Shirt oder die Biographie eines berühmten Malers sucht, diese CD-ROM ist in jedem Fall eine lohnenswerte Anschaffung. Mehr als tausend Bilder in 256-Farben-Grafik und mehrere hundert Biographien von Malern stehen im Windows-Fenster zum Abrufen oder zum Datei-Export bereit. Die Suche nach bestimmten Werken geschieht wahlweise nach Künstlernamen, Titeln, Schulen oder Art der Kunstwerke.

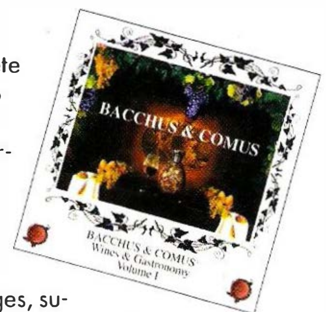


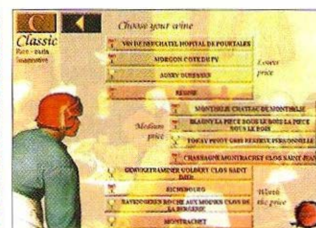
Profisoft GmbH
Eversburger Str. 34-36
49090 Osnabrück
System: 386er, 2 MB RAM,
VGA, Windows 3.1
Preis: ca. 80,- DM

Bacchus & Comus - Wines & Gastronomy Vol. 1

Schlemmereien

Wer es sich nicht leisten kann, seine Angebetete durch ein dickes Auto zu beeindrucken, könnte es einmal mit einem perfekt organisierten Abendessen bei sich zu Hause versuchen. 50 Kochrezepte, allesamt erdacht von Michael Husser, einem Schlemmer internationalen Ranges, suchen nach Hobbyköchen, die sich Ihrer annehmen. Zu den bunt illustrierten Rezepten werden Empfehlungen zu über 1.200 verschiedenen Weinsorten in drei "Preiskategorien" abgegeben. Eine CD-ROM ohne richtigen Sinn, aber dennoch mit jeder Menge Stil!





Profisoft GmbH
Eversburger Str. 34-36
49090 Osnabrück
System: 386er, 4 MB RAM,
VGA, Windows 3.1
Preis: ca. 80,- DM

Strike Commander CD

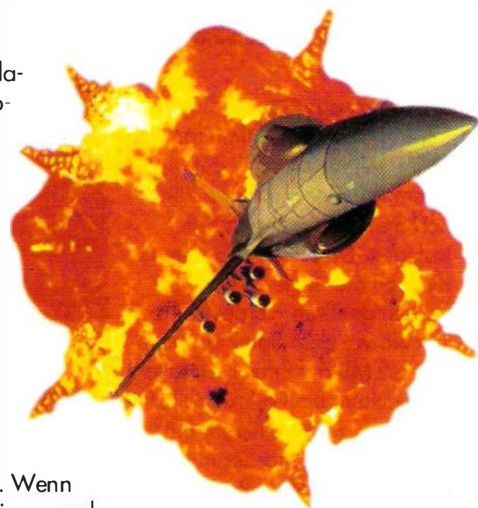
Eine runde Sache



Darauf hat die Welt gewartet! Während von anderen Spielen, die nur wenig Platz auf der Festplatte benötigen, laufend CD-ROM-Versionen erscheinen, war eine Silber-Edition des Megabyte-Monsters Strike Commander schon mehr als überfällig.

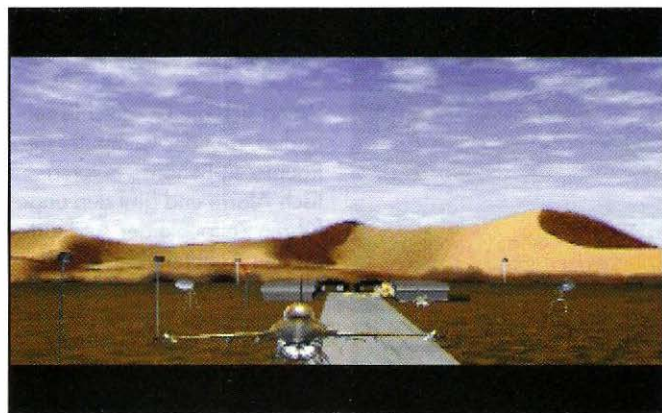
Alle guten Dinge sind drei! Nachdem der Superhit Strike Commander und die Tactical Operations genug PC-Fliegerasse glücklich gemacht haben, startet Chris Roberts jetzt seinen nächsten Streich: Das ultimative Strike Commander-Paket. Hauptvorteil dieser 'DeLuxe Version' ist sicherlich die geringe Anzahl an Steuerprogrammen, die Sie auf die Festplatte kopieren müssen. Im günstigsten Fall benötigt die CD-Version nämlich gerade mal zwei MB Ihres Massenspeichers. Diese Konfiguration wird aber nur bei entsprechend flotten Rechnern nebst Double-Speed-Laufwerk empfohlen. Abgesehen davon, daß für makelloses Flugvergnügen sowieso ein 486er auf Ihrem Motherboard pochen sollte, werden für schwächere Systeme (wahlweise) weitere Dateien auf die Harddisk gedrückt. Mehr als 8 MB Ihres Festplattenspeichers werden aber nicht verbraten. Wenn man bedenkt, daß die normale Version samt TacOps und Speech Pack über 50 MB groß sind, dann merkt man, welchen großen Vorteil diese CD-ROM bringt.





Da Strike Commander CD neben einem neuen Intro und dem Originalprogramm natürlich auch noch die 23 Missionen der Tactical Operations enthält und zusätzlich alle Dialoge gesprochen werden, kann man die Anschaffung nur empfehlen. Alle Anti-CD-Römer, die nach einer Entschuldigung suchen, um sich ein optisches Laufwerk anzuschaffen, haben mit der Strike Commander CD die passende gefunden!

Thomas Brenner ■



Ein Herz für Upgrader

CD-ROM-Besitzer, die gleich von Anfang an dem Strike Commander-Fieber verfallen sind und jetzt betrübt Ihre Diskettenversion im Regal stehen haben, brauchen deshalb keine langen Gesichter zu machen. Denn die Strike Commander CD-ROM gibt es auch zum Upgrade-Preis. Wer also registrierter Benutzer des Originalprogramms ist, bekommt die CD für 80 DM. Wer dazu noch entweder das Speech Pack ODER die Tactical Operations besitzt, zahlt für die CD nur 70 Mark. Ein Anruf bei Electronic Arts genügt!

SPECS & TECS

EMS	AdLib
386 er er	SoundBlaster
HD 2 MB	Roland
CD180 MB	General Midi
MEM590 KB	VGA
Audio	SVGA

BESONDERHEITEN
- Beinhaltet Speech Pack und Tactical Operations

CD-ADVANTAGE
sehr gut

RANKING

Simulation

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
95%	90%	95%	93%

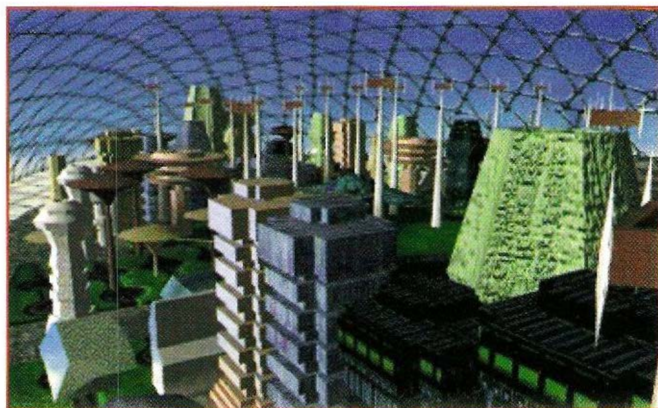
PREIS lt. Hersteller
ca. DM 130,-

HERSTELLER
Origin

The Journeyman Project

Projekt Pentium

Die guten CD-Spiele werden immer mehr. Nachdem wir Ihnen in letzter Zeit Spiele wie Rebel Assault, Dracula Unleashed und Critical Path als Vorreiter einer neuen Generation von CD-ROM-Spielen vorstellen konnten, reiht sich jetzt auch The Journeyman Project in die Reihe empfehlenswerter CD-ROMs ein.

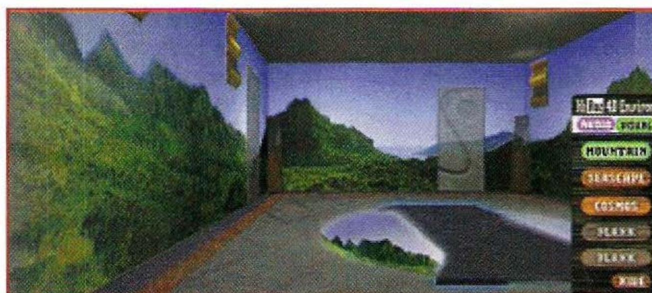


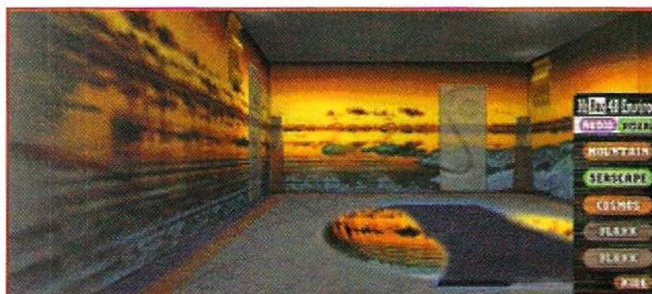
Vorausgesetzt Sie haben bereits Quicktime for Windows V1.1 auf Ihrem Rechner installiert, können Sie sofort mit dem Spiel loslegen. Da Sie aber bestimmt nicht zu dieser geringen Minderheit gehören werden, müssen Sie vor dem Spielstart noch ca. 3,5 MB auf Ihrer Festplatte freimachen, um Quicktime for Windows zu installieren. Bei seinen Systemanforderungen ist das Journeyman Projekt leider nicht ganz so anspruchslos. Um den Journeyman spielen zu können, benötigen Sie mindestens einen 386/33Mhz mit 8 MB Hauptspeicher. CD-ROM, Windows mindestens in der Version 3.1, eine Soundkarte (möglichst 16 Bit!) und eine SuperVGA-Karte samt Treiber für den Modus 640*480 in 256 Farben sind zwingend notwendig.

Science Fiction pur

Doch dafür bekommen Sie auch ein multimediales Erlebnis dargeboten.
Wir schreiben das Jahr 2318. Nach den grauenvollen Kriegen des 21. Jahrhunderts ist die Welt endlich friedvoll geworden. Gelder, die früher für Rüstungszwecke ausgegeben wurden, werden nun in Hilfsprogramme für Menschen in Not gesteckt. Und im Jahre 2117 wurde die gesamte Weltbevölkerung endlich vereinigt. Dann, 2185, geschah etwas Weltbewegendes: Ein Astronaut kam mit einem außerirdischen Raumschiff in Kontakt. Im Jahre 2308 besuchten diese Außerirdischen, die sich selber "Cyrollans" nannten, das erste Mal unsere Erde und luden die Menschen ein, der Vereinigung der friedliebenden Wesen beizutreten. Doch just in diesem Jahrzehnt kam es zu einem Ereignis, mit dem alles, was die Menschheit erreicht hatte, vernichtet werden konnte. Das Geheimnis der Zeitreise wurde entdeckt! Die Führer der Erde beschlossen, die Forschungen sofort abzubrechen und formierten eine Eliteeinheit, die mit der einzigen bekannten Zeitmaschine Störungen im Raum-Zeit-Gefüge zu verhindern hatten. Sie sind ein Mitglied dieser geheimen Organisation, der "Temporal Security Annex", und haben wie alle Agenten die Aufgabe, historische Sabotage zu verhindern.



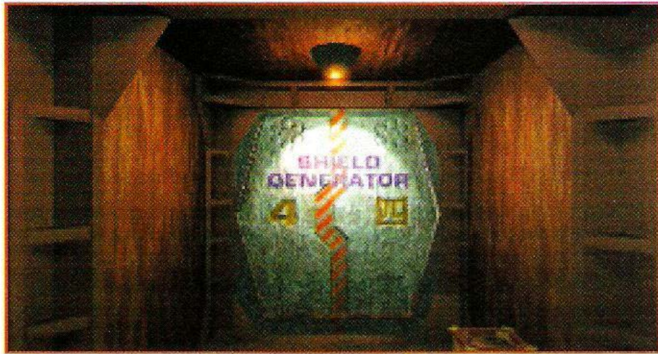




Im Wohnzimmer täuschen VR-Leinwände eine unzerstörte Natur mit Bild und Ton vor.

Wie man die Geschichte verändert...

Wenn sich die Geschichte verändert, gibt der Computer der Raum-Zeit-Behörde automatisch Alarm und gibt den ungefähren Zeitpunkt der Änderung an. Ein Agent muß nun 200 Millionen Jahre in die Vergangenheit reisen, um dort aus einem Archiv eine Laserdisk mit dem korrekten Geschichtsverlauf abzuholen. Dieses Archiv wurde so weit in der Vergangenheit angelegt, da zu diesem Zeitpunkt noch keine Veränderungen in der Geschichte zu erwarten sind. Ein Computervergleich zwischen dem historischen und dem veränderten Geschichtsverlauf bringt die Änderung an den Tag.
Nun sind Sie gefragt, in die Vergangenheit zu reisen, um die Veränderung des geschichtlichen Verlaufs zu verhindern. Je friedvoller Sie das Problem lösen, umso mehr



Die fliegende Stadt Caldoria wird durch einen Schildgenerator vor Zeitbanditen geschützt.

Punkte werden Ihnen für diese Mission zuerkannt.

Sound & Grafik

Das ganze Geschehen wird durch viele kleine, fotorealistische Filme zusammengesetzt. Die Qualität der Filme kann dabei absolut überzeugen. Dazu kommt noch eine überragende Sprachausgabe, die zumindest auf 16 Bit-Soundkarten absolut rauschfrei aus dem Lautsprecher kommt. Beherzigen Sie den Ratschlag aus dem Handbuch, das Zimmer zu verdunkeln und Kopfhörer aufzusetzen. Sie werden so ein wahrhaft multimediales Erlebnis haben.

Umsetzungsschwierigkeiten

Doch so gut sich alles über The Journeyman Project bis jetzt anhört, ganz das Gelbe vom Ei ist der Journeyman leider auch nicht. Die Grafik besticht zwar durch ihre Farbenvielfalt und ihre Detailgenauigkeit, die Geschwindigkeit aber, mit der sich der Agent durch diese Grafik- und Soundorgie bewegt, ist grauenhaft. Bei jedem noch so kleinen Schritt muß vom CD-ROM nachgeladen werden. Und selbst wenn man das gesamte Spiel (450MB!) auf die Festplatte kopiert, wird die Geschwindigkeit nicht merklich höher. Genauso verhält es sich mit den immer wieder auftretenden Zwischensequenzen, die leider nicht abgebrochen werden können. Somit ist jedesmal eine längere Sitzung vor dem Monitor zu ertragen, wenn wieder einmal ein Zeitsprung erfolgen soll. Auch daß man sich, solange ein Sample abgespielt wird, nicht bewegen kann, ist gerade noch am Anfang ohne Probleme zu ertragen. 5-6 Jahre Schulenglisch sollten mindestens absolviert worden sein, um all die anspruchsvollen Texte ohne ständigen Griff zum Wörterbuch zu verstehen.

Lars Geiger

SPECS & TECS

EMS	AdLib
386 er er	SoundBlaster
HD 5 MB	Roland
CD450 MB	General Midi
MEM580 KB	VGA
Audio	SVGA

BESONDERHEITEN
- 8MB RAM und Windows 3.1 benötigt

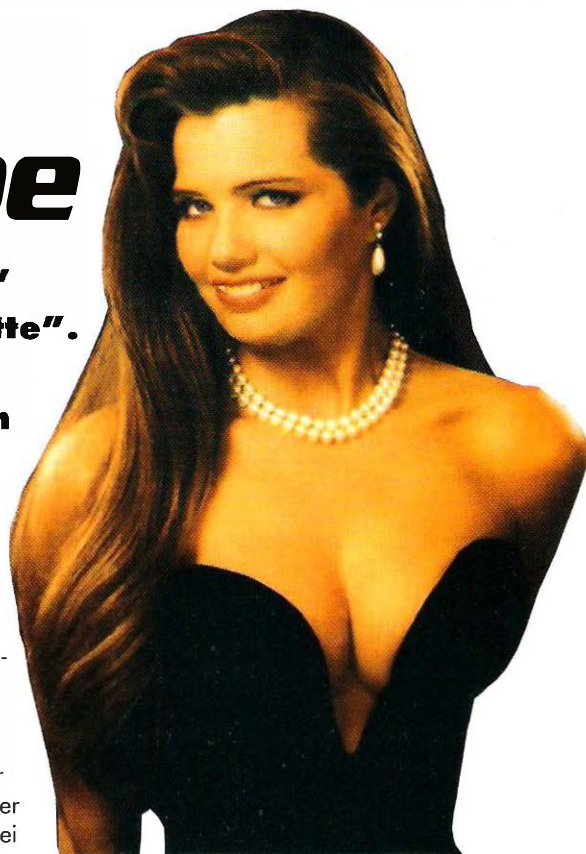
CD-ADVANTAGE
sehr gut



Man Enough

Macho-Gehabe

"Ich brech' die Herzen der stolzesten Frau'n" sang einst Heinz Rühmann in "Der Mustergatte". Können Sie das gleiche von sich behaupten? Wenn ja, dann sollten Sie sich dem Test durch dieses neue CD-ROM-Spiel unterziehen.



Mal ganz ehrlich: Sind Sie Manns genug? Wenn Sie das nicht wissen, aber herausfinden wollen, können Sie Ihre Qualitäten als XY-Chromosomen-Träger jetzt einer besonderen Probe stellen. Tsunami stellt mit Man Enough ein CD-ROM-Spiel vor, das in dieser Form noch auf keinem Computersystem zu sehen war. Das "ultimative Soziologie-Adventure" soll Ihr Können als Aufreißer messen. Hinter der blumigen Formulierung "soziologisch" steckt ein ziemlich primitives Spielprinzip: Sie wünschen sich nichts sehnlicher als ein Rendezvous mit dem Traummädchen Jeri. Sie ist die Art von Frau, von der - laut Anleitung - jeder Mann träumt. Schön, intelligent und erfolgreich. Damit Sie Jeri aber überhaupt erst ansieht, müssen Sie beweisen, daß Sie einer von der "cleveren" Sorte sind. Jeri hat fünf Freundinnen. Jede einzelne sieht besser aus als die anderen. Sie finden sich zu Spielbeginn in einem Fitness-Center wieder und Ihre Aufgabe ist klar vorgegeben: Erst wenn Sie die Gunst aller fünf Damen gewonnen haben, ist Jeri bereit, sich mit Ihnen zu verabreden.

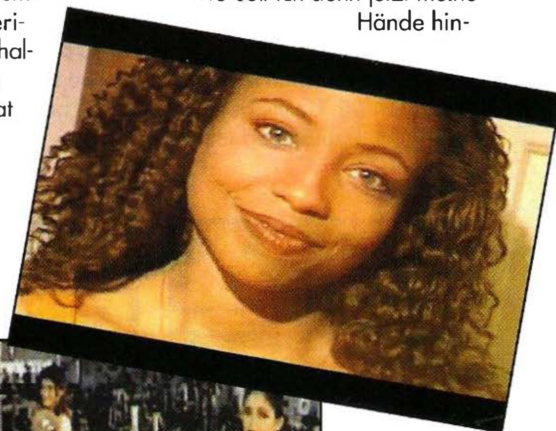
A man needs even more...

Wie soll das ganze nun funktionieren? Im normalen Leben würde man(n) davon ausgehen, daß eine gute Rasur, breite Schultern und ein markantes Kinn bereits den halben Weg in die Herzen der Frauen darstellen würden. Dem ist nicht so bei Man Enough. Hier kann der Mann am Computer nur über Maus und Tastatur mit den Herzdamen kommunizieren. Zunächst gilt es, sich eine der Fitness-Fetischistinnen herauszupicken. Haben Sie sich für eine entschieden, kann der Ringkampf beginnen: Am Bildschirm erscheinen vier Sprüche, aber nur einer ist der richtige, um bei der jeweiligen Dame anzukommen. Wer erwartet, in dem Fitness-Center auf gelernte Friseusinnen und Modepüppchen zu treffen, geht zu sehr von realen Verhältnissen aus: Kellie ist studierte Psychologin, Erin ist Richterin, Blair kommt aus einer wohlhabenden Familie, Quinn ist Nachrichtensprecherin und Fawn, die fünfte im Bunde, ist Verkaufsrepräsentantin einer großen Firma. Wie man sieht, tummeln sich in amerikanischen Sporthallen ganz andere Kaliber - oder hat das Spiel etwa nicht viel mit der Realität zu tun?

...than the love of a woman.

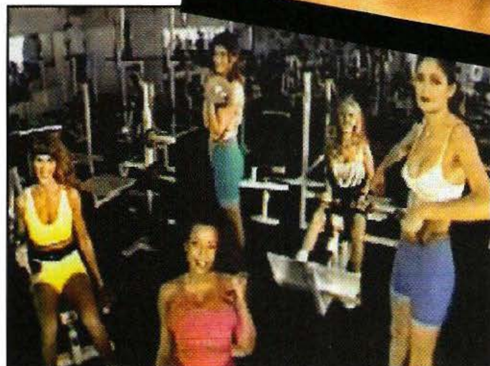
Die letzte Frage erübrigt sich, wenn man sich die Mühe macht, die vier zur Auswahl gestellten englischen Sprüche durchzulesen. Das Niveau der Statements pendelt irgendwo zwischen "Alle Frauen lieben mich. Wenn ich mich aufteilen könnte, dann mindestens eine Million mal!" und "Ich bin fertig für den Ritt meines Lebens. Wo soll ich denn jetzt meine Hände hin-



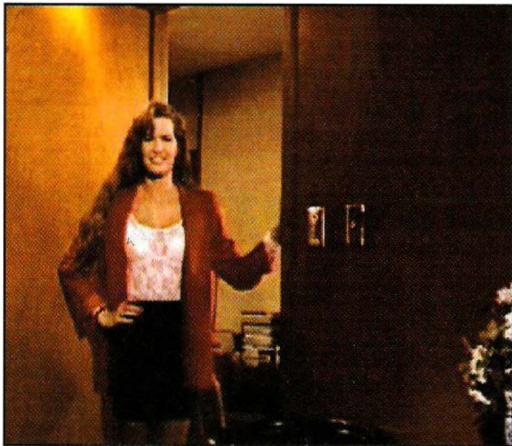




Aus den Karteikarten der Damen erfährt man(n) viel über ihre Hobbies.



Wer rechnet in einem Fitnessclub schon mit solch patenten Frauen?



Kommen Sie nur herein! - In Jeris „Dating Service" werden emanzipierte Männer ihr blaues Wunder erleben.

tun?". Haben Sie den richtigen Satz ausgewählt, geht es über zur nächsten Fragerunde. Wieder erscheinen vier Zeilen am Bildschirm, aus der Sie die "coolste" auswählen sollen. Das ist allerdings nicht unbedingt leicht. Denn alle Wahlmöglichkeiten klingen derart machohaft, daß man sich von einer halbwegs emanzipierten Frau höchstens eine Ohrfeige anstatt einer Verabredung einhandeln würde. Zwischen den endlos wirkenden Frage- und Antwort-Spielchen werden Ihnen Videoclips von den Reaktionen der Dame vorgespielt. Nur wenn immer die richtige Alternative angeklickt wurde, hebt sich die Stimmung des weiblichen Gegenübers. Sagen Sie hingegen etwas falsches, endet die Konversation im schlimmsten Fall mit einem Rauswurf.

Fazit

Erstaunlich, wie wenig Spielspaß doch in einem Gigabyte Daten stecken kann! Ein simples Frage- und Antwort-Spielchen wurde für Man Enough auf gigantische Größe aufgeblasen. Läßt man die vertonten Videosequenzen und die Edel-Erotikverpackung des Programms weg, dann bleibt nichts übrig außer heißer Luft. Die Anmach-Sätze sind streng vorgegeben und enthalten so wenig Charme, daß selbst ein Vorstadt-Casanova gelangweilt den Reset-Knopf drücken muß. Auch bei der Qualität der Digi-Sequenzen sieht es nicht gerade rosig aus: Zwar wird der erweiterte 320 x 400 Punkte VGA-Modus genutzt, dafür ist die Soundqualität aber unter aller Kanone - es rauscht aus den Boxen wie aus einem Funkgerät. Wenn Sie sich wirklich beweisen müssen, ob Sie Manns genug sind, dann legen Sie die 30 Mark lieber in einem schicken Abendessen an. Die Dame Ihres Herzens ist dann vielleicht keine Richterin, läßt sich aber sicherlich leichter für ein Tête-à-tête erwärmen als Blair, Kellie & Co.

Thomas Borovskis ■

SPECS & TECS

EMS	AdLib
386 er er	SoundBlaster
HD 1MB	Roland
CD000 MB	General Midi
MEM 520 KB	VGA
Audio	SVGA

BESONDERHEITEN
Spiel auf 2 CDs untergebracht

CD-ADVANTAGE
gut

RANKING

Adventure

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
70%	48%	75%	22%

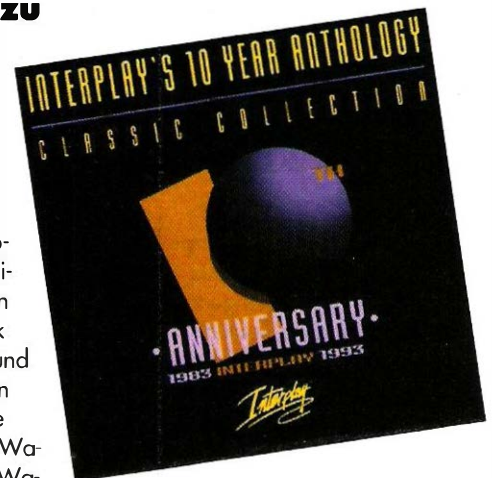
PREIS lt. Hersteller
ca. DM 130,-

HERSTELLER
Tsunami

Interplay`s 10 Year Anthology

Klassiker

Im Zeitalter der CD-ROM gibt es für einen Hersteller wohl keine bessere Möglichkeit, sein zehnjähriges Jubiläum zu feiern, als die erfolgreichsten Spiele auf einen Silberling zu pressen.



Interplay veröffentlicht auf der "10 Year Anthology" so klangvolle Titel wie Tass Times in Tonetown, Star Trek 25th Anniversary und natürlich die beiden begehrtesten Spiele Dragon Wars und Wasteland. Vor allem Wastelands von Alan Pavlish (Lost Vikings) ist im Laufe der Jahre zum begehrten Kultobjekt geworden, das man auf normalen Wege eigentlich nicht mehr bekommen konnte. Jetzt ist das kein Problem mehr!

Viele Spiele erstrahlen im farbenfrohen VGA-Modus, doch die richtigen Kulthits zeichnen sich durch die längst veraltete EGA-Grafik aus. Damit wird auch diese einzigartige Stimmung erzeugt, die vor einigen Jahren alle Computerspieler vor den Bildschirm lockte. Darüberhinaus hat sich Interplay noch dazu hinreißen lassen, einige der neuesten Spieledemos, teils interaktiv, auf die CD zu packen. Zum persönlichen Zeitvertreib kann man sich während des Installationsvorgangs - alle Spiele müssen leider von Festplatte gespielt werden - Interviews mit den jeweiligen Teams zu Gemüte führen und so wichtige Hintergundinformationen erhaschen.

Fazit:

Ein tolle Compilation, die den meisten Kunden das wohl lang vermißte C64-Feeling zurückgibt. Programme wie Dragon Wars, Wasteland oder Bard`s Tale erinnern an längst vergangene Tage. Wer diese Zeiten noch einmal aufleben lassen möchte, der ist mit dieser CD richtig beraten!

Oliver Menne ■

SPECS & TECS

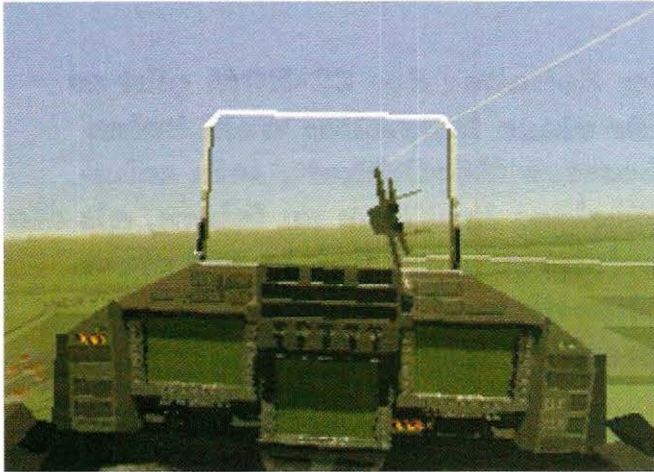
EMS	AdLib
386 er er	SoundBlaster
HD x MB	Roland
CD200 MB	General Midi
MEM 520 KB	VGA
Audio	SVGA

BESONDERHEITEN
- ein Highlight aus jedem Jahr

CD-ADVANTAGE
gut

T.F.X.

Musikus



Das Tactical Fighter Experiment (T.F.X.) machte Ende des vergangenen Jahres durch seine Realitätsnähe und die ausgesprochen reichhaltige Ausstattung von sich reden. Für CD-ROM-Besitzer steht jetzt eine eigene, leicht modifizierte Version in den Ladenregalen. Wer plant, sich Digital Image Designs phantastische Flugsimulation anzuschaffen, aber bis jetzt noch nicht zugeschlagen hat, kann heute bei der CD-ROM-Konvertierung zugreifen und damit einige MegaByte Festplattenspeicher sparen. Die CD-ROM-Version verfügt spieltechnisch leider über keine Erweiterungen, lediglich der Sound wurde verbessert. Wer ein CD-ROM-Laufwerk mit Audio-Ausgang im Rechner stecken hat, kann die T.F.X.-Begleitmusik parallel zum Spiel direkt von der CD hören. Die CD kann auch von herkömmlichen Audio-CD-Playern gelesen werden und bietet neben dem Spielspaß von T.F.X. auch noch 60 Minuten feinsten Synthie-Soundtrack. Die CD-Version belegt lediglich zwei MB auf der Festplatte. Leider ist mit dieser Minimal-Installation nicht die optimale Spiel-Perfomance zu erreichen: Um nervenaufreibende Wartezeiten auf ein erträgliches Maß zu reduzieren, müssen trotzdem die ganzen 15 MegaByte Spieldaten auf die Festplatte kopiert werden.

Thomas Borovskis ■

SPECS & TECS

EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 2 MB	Roland
CD 40 MB	General Midi
MEM 514 KB	VGA
Audio	SVGA

BESONDERHEITEN
- 60 -minütiger Audio-Soundtrack auf der CD

CD-ADVANTAGE
befriedigend

RANKING

Simulation

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
93%	98%	93%	95%

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 130,-

HERSTELLER
Ocean

Comanche CD

Tutto Completto



Comanche - das ist die Simulation des Jahres 1992, die manche Konkurrenten zu längeren Entwicklungszeiten zwang. Auf CD hat sich nicht viel getan. Auch hier ist Comanche eine hervorragende, extrem ballerlastige Hubschraubersimulation mit gutem Sound und schöner Sprachausgabe - allerdings auch nicht besser als von Festplatte. Schön ist, daß man jetzt alle ca. 100 Missionen auf einmal zur Verfügung hat, ohne dafür die Festplatte umgraben zu müssen. Mit etwaigen Ladezeiten gibt es keine Probleme und so kann man einmal wieder einmal feststellen, daß die mittlerweile ein bis eineinhalb Jahre alte Vaxel-Grafik im Vergleich zu den Konkurrenten immer noch hervorragend ist. Auch die intellektuell nicht allzu anspruchsvollen Einführungen in die Missionen (á la: "Knall die Terroristen vom Himmel, denn das sind die Bösen!") sind immer noch dabei, vielleicht sollte man daraus einmal eine Stilblütensammlung zusammenstellen. Aber trotzdem: wer's noch nicht hat, bekommt alle Comanche-Teile in einem, für alle anderen - nichts Neues!

Peter Freunscht ■

SPECS & TECS

EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 1 MB	Roland
CD 22 MB	General Midi
MEM 590 KB	VGA
Audio	SVGA

BESONDERHEITEN
- unterstützt Thrustmaster-System

CD-ADVANTAGE
ausreichend

RANKING

Simulation

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
91%	76%	87%	89%

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
NovaLogic

Whale's Voyage

Wal goes CD



Knapp ein halbes Jahr nach dem Erscheinen der Diskettenversion gibt sich die ungewöhnliche Mischung aus Rollenspiel und Handelssimulation auf CD die Ehre. SuperVGA-Grafik, Soundtrack Single, ausführliche deutsche Sprachausgabe...

Was klingt wie eine vorbildliche CD-Konvertierung eines ohnehin nicht schlechten Spiels, outet sich schon nach kurzem Anspielen nur als halbherzige Erweiterung. Die versprochene SuperVGA-Grafik beschränkt sich nur auf das Intro, das nur aus dem Neo-Logo und den Credit-Texten besteht. Die Grafiken des eigentlichen Spiels blieben unverändert grobkörnig, auch die angepriesene Sprachausgabe läßt nur sehr selten von sich hören. Immerhin hat sich Neo der am meisten kritisierten Punkte angenommen und hat nun eine Möglichkeit implementiert, insgesamt acht Spielstände zu speichern. Auch wurden die Dialoge um Informationen angereichert, die Einsteigern die ersten Schritte erleichtern. Außerdem begleitet das Spiel eine sehr gute Hintergrundmusik, die schon auf Single-CD für erstaunliche Verkaufszahlen sorgte. Etwas mehr Mühe hätten sich die Designer in dem halben Jahr Arbeit durchaus geben können, für bessere Grafiken hätte der Platz auf der CD ohne weiteres ausgereicht.

Harald Wagner ■

SPECS & TECS

EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 2 MB	Roland
CD 135 MB	General Midi
MEM 500 KB	VGA
Audio	SVGA

BESONDERHEITEN
- Original Soundtrack Single auf CD

CD-ADVANTAGE
befriedigend

RANKING

Rollenspiel

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
50%	75%	80%	66%

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Neo Software

Goblins 3

Ein Goblin allein



Mit Goblins 3 für CD-ROM stellt Coktel Vision einen typischen Vertreter der CD-Konvertierungen vor. Während die Grafik und das Spiel selbst keinerlei Verbesserungen erfuhren, wurde am Sound kräftig gebastelt. Satte 90 MB benötigte die Vertonung sämtlicher Texte, die glasklar in der Tonlage einer Sirene über die Soundkarte tönen. Auch der ständig im Hintergrund laufende Audio-Soundtrack sorgt für eine stimmige Atmosphäre, was im Gegensatz zu anderen Konvertierungen kaum für Spielverzögerungen sorgt. Wem die kurzen Ladezeiten der Sprachausgabe dennoch zu lange dauern, der kann die Klangdateien auf die Festplatte überspielen - vorausgesetzt, man kann statt der 18 MegaByte für die Minimalinstallation 110 MB Festplattenspeicher entbehren. Erstaunlicherweise benötigte die Diskettenversion bei sonst vergleichbarem Leistungsumfang lediglich 9 MegaByte Auch die Gründe für die Tatsache, daß alle Musikstücke in nur einem Track auf der CD gespeichert sind, bleiben wohl ein Geheimnis des Herstellers. Für diejenigen, die mit der Anschaffung von Goblins 3 auf die CD-Version gewartet haben, hat sich das Warten durchaus gelohnt, nur die fiepsigen Stimmen sind wohl Geschmacksache.

Harald Wagner ■

SPECS & TECS

EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 18 MB	Roland
CD290 MB	General Midi
MEM 570 KB	VGA
Audio	SVGA

BESONDERHEITEN
- alle Text in deutscher Audio-Fassung

CD-ADVANTAGE
gut

RANKING

Simulation

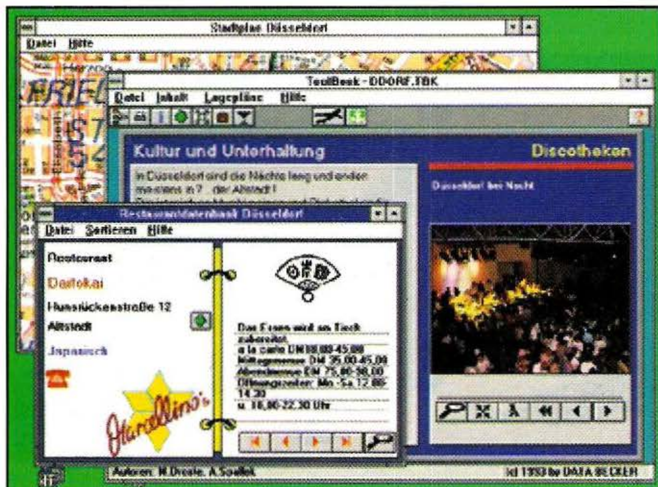
Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
78%	85%	80%	85%

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Coctel Vision

MultiMedia-Führer Düsseldorf

Die längste Theke der Welt



Data Beckers MultiMedia-Führer ist eine bunte Präsentation der Stadt Düsseldorf mit vielen Tips und Informationen über Verkehr, Kunst, Kultur und Freizeit. Lauffähig ist die CD unter Windows, wobei die Systemanforderungen mit 4 MByte Hauptspeicher und einem 386er erfreulich niedrig ausgefallen sind. Die Software ist einfach zu bedienen und bietet eine komfortable Volltextsuche sowie eine Option zur Ausgabe der Informationen auf einem Drucker. Positiv ist ebenfalls, daß Programmtexte und Anleitung komplett in Deutsch gehalten sind.
Wichtige Hotels mit allen typischen Informationen wie Preise, Anschrift und Ausstattung sind über eine Datenbank auffindbar. Per Mausklick kann direkt zu einem Stadtplan verzweigt werden, der eine Übersicht über die Lage des Hotels vermittelt. Für die Freunde der guten Küche bietet die Restaurant-Datenbank viele interessante Adressen zum Schlemmern. Abgerundet wird das Informationsangebot durch detaillierte Übersichten rund um das Messegelände sowie den Flughafen von Düsseldorf.

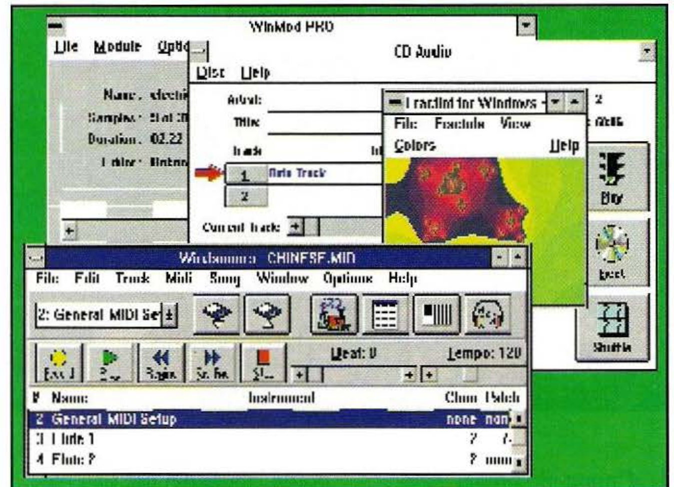
Die Lagepläne des MultiMedia-Führers beinhalten einen Übersichtsplan über das Rhein-Ruhr-Gebiet, einen Nahverkehrsplan mit einer U- und S-Bahn-Übersicht sowie einen Messeplan mit den wichtigsten Zufahrtsstraßen. Auch das integrierte Straßenverzeichnis mit den zugehörigen Postleitzahlen erlaubt ein direktes Verzweigen zum Stadtplan.

Obwohl die CD einen detaillierten Stadtplan von Düsseldorf nicht ersetzen kann, bietet sie gegenüber konventionellen Reiseführern durch den einfachen Zugriff auf alle Informationen Vorteile. Ein Schwachpunkt dieses Titels sind die recht unvollständigen Informationsbestände, so daß es – je nach Interessenlage – dennoch einer gedruckten Ergänzung bedarf. In Verbindung mit einem Stadtplan läßt sich eine Tour durch die Stadt dennoch recht gut planen, angeblich soll es ja neben den Kneipen in der Altstadt noch weitere Sehenswürdigkeiten in Düsseldorf geben ...

Titel: MultiMedia-Führer Düsseldorf
Anbieter: Data Becker
Hersteller:
Data Becker,
Merowingerstraße 30
40 223 Düsseldorf
Telefon 0211 - 9331-02
Telefax 0211 - 318705
Preis: DM 29,80

MultiMedia Power CD

Kraftprotz oder Schwächling?



Als eine bunte Sammlung aus dem Bereich Multimedia präsentiert sich die mit deutscher Benutzeroberfläche versehene CD. Die unter DOS laufende Shell dient zum einfachen Blättern durch die Programme und Dateien sowie zum Kopieren der Dateien von CD auf Festplatte.

Im Bereich Grafik sind natürlich unzählige Bilder in allen Formaten enthalten. Teilweise sind dies nur einfachste ClipArt-Grafiken, dazu farbige Fraktalbilder und die obligatorischen GIFs (was nach verbreiteter Meinung nur für "Girls In Files" stehen kann) mit der garantiert jugendfreien Bademode aus der 93er Saison. Unter DOS sind 27 der bekanntesten Grafik- und Sound-Demos der letzten Jahre enthalten. Dazu gibt's wieder eine riesige Sammlung von Animationen im FLI-Format sowie eine handvoll FLI-Player unter DOS. Acht weitere Programme dienen zum Bearbeiten von Grafiken und zur Umwandlung von Grafikformaten, teilweise mutet die CD dem Anwender auch Uralt-Versionen wie eine 91er Paint-Shop-Version für Windows zu. Zur Anzeige von GIF-Dateien unter DOS ist der Viewer VPIC in der Version 6.0c enthalten. Recht nett ist noch das Programm Graphic Workshop unter Windows, das sich zum Verfremden von Bilddateien eignet, sowie der Fraktalgenerator Fractint for Windows.

Nicht nur für's Auge, auch für's Ohr wird einiges geboten: 350 VOC- und ebensoviele WAV-Dateien, dazu 180 MIDI-Files und über 100 MOD-Dateien sorgen für eine Multimedia-gerechte Beschallung - wozu hat man schließlich eine Soundkarte eingebaut? Zur Bearbeitung und zum Konvertieren der verschiedenen Soundfiles finden sich auf der CD 16 DOS-Programme und eine etwas kleinere Anzahl von Tools unter Windows. Hervorzuheben sind der MIDI-Sequenzer WinJammer, die Editoren WinMod Pro und WHAM sowie Whoop It Up, ein Tool, mit dem sich allen nur denkbaren Windows-Events Sounddateien zuweisen lassen, sogar in Abhängigkeit von gestarteten Applikationen.

Titel: MultiMedia Power CD
Anbieter: CDV Software
Hersteller:
CDV Software,
Neureuterstraße 37b
76 185 Karlsruhe
Telefon 0721 - 97224 - 0
Telefax 0721 - 21314
Preis: DM 49,–

Jens geht nach Cybertown

Edutainment auf CD-ROM



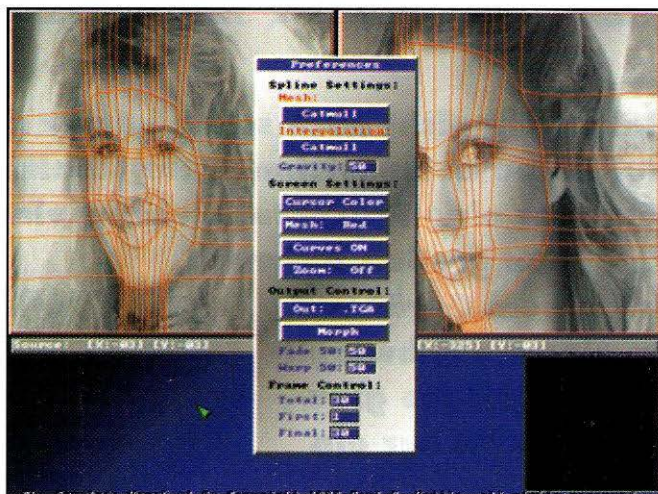
Vorbild für diese Produktion war offensichtlich der erfolgreiche Kindertitel "Just Grandma and Me", bei dem ein niedlicher Maulwurf mit seiner Großmutter einen Tag am Strand verbringt und allerlei lustige Abenteuer erlebt. Bei "Jens geht nach Cybertown" wird unser junger Held von einem pfiffigen Hund begleitet und darf sich alleine in der Stadt umsehen, die sich über elf Szenen erstreckt. Neben der Zoohandlung und dem obligatorischen Spielzeugladen ist unter anderem ein großer Park mit vielen Überraschungen enthalten. In jeder Szene lassen sich die Objekte – seien es Katzen, Hunde oder Spielzeuge – anklicken und damit zu kleinen Späßen animieren. Für Abwechslung sorgen die eingestreuten Rätsel, die aus verschiedenen Ratespielen und Puzzles bestehen. Diese mit Absicht recht einfach gehaltenen Rätsel richten sich laut Hersteller an Kinder bis etwa 8 Jahre. Begleitet wird das Spiel schließlich von gut gemachter Musik mit deutschen Texten im Stile von Biene Maja. Das Programm läuft komplett unter Windows und benötigt zur Wiedergabe von Videosequenzen QuickTime für Windows, das sich bei Programmstart automatisch installiert. Obwohl Sprache und Gesang vollständig in Deutsch sind, erfolgt die Textausgabe während der Installation noch in Englisch. Dafür ist das Handbuch wiederum komplett in Deutsch gehalten.

Die CD krankt an den üblichen Symptomen zahlreicher Multimedia-Anwendungen unter Windows: Selbst auf einem schnellen 486er mit Local-Bus und Double-Speed-Laufwerk sind die Animationen ruckelig, die gezeigten Videos hängen gelegentlich und spielen zuerst den Film und anschließend den Ton ab. Die Qualität der Grafiken ist für Kinder sicher ausreichend, kommt aber nicht an vergleichbare Titel wie "Just Grandma and Me" heran. Auch die Gimmicks sind bei weitem nicht so lustig und fließend animiert wie dies bei sorgfältigerer Entwicklung möglich gewesen wäre. Insgesamt ergibt sich aber ein durchaus positives Gesamtbild.

Titel: Jens geht nach Cybertown
Anbieter: Orchid
Hersteller:
Orchid Technology GmbH,
Niederlöricker Straße 36,
40 667 Meersbusch
Telefon 02132 - 80071
Telefax 02132 - 80074
Preis: DM 99,–

CD-Morph

Morphing für eine handvoll Dollar



Die Verpackung der CD verspricht Morphing total: Rund 450 MByte an fertig berechneten Morphing-Sequenzen sollen hier geboten werden. Diese entpuppen sich als 65 Dateien im FLC-Format und 99 weitere im AVI-Format. Zum Abspielen der Sequenzen sind AVI- und FLC-Treiber für Windows enthalten, diese sind aber in der Regel ohnehin schon installiert. Interessant ist da schon eher der mitgelieferte DOS-Player für FLC-Dateien. Neben den Morphing-Sequenzen befinden sich aber auch Programmdateien auf der CD. Bei den auf der CD enthaltenen Shareware-Programmen handelt es sich um The Complete Morph (CMorph) in der Version 1.0u, DMorf in der Version 1.1.2. und schließlich RMorph 0.4, die alle unter DOS laufen und eine SVGA-taugliche Grafikkarte voraussetzen. Der niedrige Preis von 19,90 Mark läßt über einige Schwächen dieser CD hinwegsehen, so daß Morphing-Freaks mit der Anschaffung trotz aller Kritikpunkte sicher keinen Fehler machen.

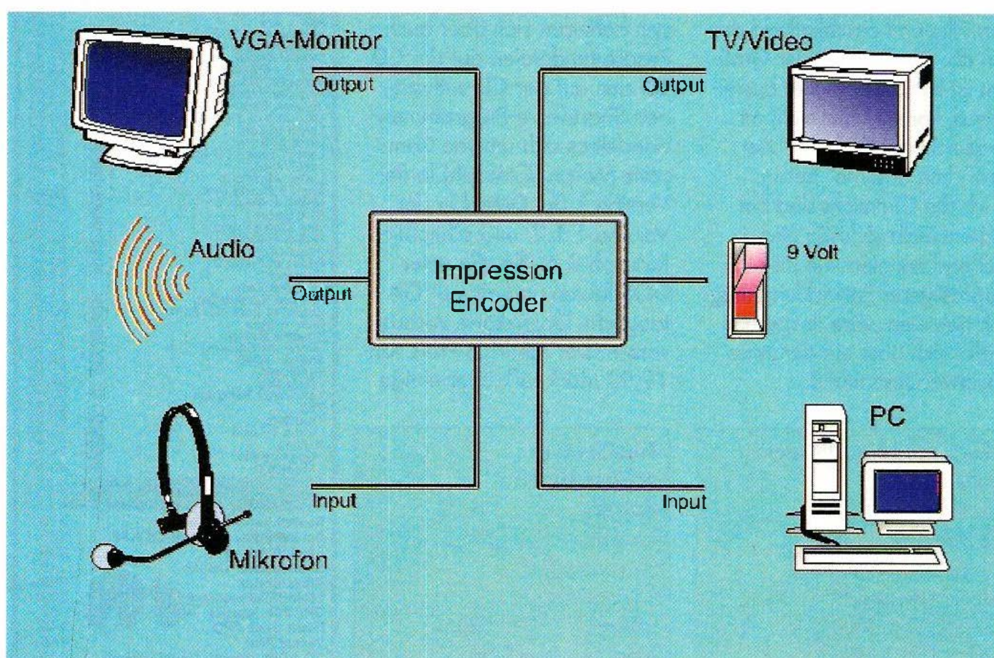
Titel: CD-Morph
Anbieter: Totronik
Hersteller:
Totronik,
Rotebühlstraße 85
70 178 Stuttgart
Telefon 0711 - 6271980
Telefax 0711 - 616218
Preis: DM 19,90

Impression Encoder

Windows i

Haben Sie nicht auch schon immer davon geträumt, Computersequenzen auf Video aufzuzeichnen, Ihr Lieblingsspiel auf dem Fernseher zu spielen oder eine Präsentation über einen Beamer zu machen? Alles natürlich ohne großen Aufwand, mit einem Gerät und zu einem erschwinglichen Preis. Sie glauben, das ist nur ein Wunschtraum? Die Hamburger Firma CPS macht Ihre Träume war. Ein kleines, schwarzes und anfangs unscheinbares Kästchen bietet Ihnen alle diese Einsatzmöglichkeiten aus einer Hand.





Die Systemkonfiguration des Impression Encoders.

Das normale Bildsignal des Personal Computers auf einen Fernseher zu bringen, ist technisch heute absolut kein Problem mehr. Die Ideen für den Einsatz dieser Umwandlung sind vielschichtig. Bisher ist die Umsetzung eine recht teure Angelegenheit. Doch mit dem Impression Encoder von CPS ist eine kostengünstige Lösung in Sicht.

Der Encoder ist ein externes Gerät, welches das normale VGA-Signal Ihres Computers in ein NTSC oder PAL-Signal kodiert. Er unterstützt eine VGA-Auflösung von 640 x 480 Pixeln bei bis zu 65.536 Farben oder bei einer Auflösung von 800 x 600 Pixel bei 256 Farben. Natürlich unterstützt das Gerät auch Pro-

m TV

gramme unter Windows. Selbst das von einer Videokarte kommende Videobild gibt der Impression Encoder aus. So präsentieren Sie Ihrem Publikum mit einfachen Mitteln Livebilder in Ihrer multimedialen Präsentation. Zur Kontrolle kann das Bild über einen separaten Anschluß parallel auf einem Fernseher und einem Monitor ausgestrahlt werden. Gerade bei einer Präsentation ist es für den Vortragenden ideal, die Bilder am Rechner mitzuverfolgen und zu kontrollieren.
Dabei ist die Installation denkbar einfach. Sie nehmen die entsprechende Verkabelung vor, laden dazu noch einen Treiber auf Ihrem Computer und schon kann das Fernsehvergnügen beginnen. Dabei schalten Sie den Encoder einfach zwischen die Videokarte Ihres Computers und das TV-Gerät. Am Encoder selbst finden Sie eine entsprechende Einstellung, mit der Sie die Feinjustierung des Bildes und die Veränderung der Helligkeit vornehmen. Im Lieferumfang ist auch ein Kondensatormikrofon zum Anstecken enthalten, worüber Sie bei einer laufenden Präsentation entsprechende Kommentare einfließen lassen können. Also eine ideale Ausstattung für Messen und Vorträge. Dabei wird das stereophone Audiosignal vom Mikrofon oder der Soundkarte des Rechners über einen integrierten Verstärker separat aufbereitet. Zur Ausgabe von Musik, Geräuschen oder Sprache steuert der Impression Encoder einen Fernseher, Aktivboxen oder einen zusätzlichen Verstärker über ein weiteres Kabel an.
Durch unterschiedliche Ausgänge gelangt das Videosignal zu Ihrem Fernseher. Sowohl ein RGB-Anschluß, der normale Cinch-Stecker der Antennenbuchse oder ein S-Video-Anschluß sind vorhanden. Natürlich kann auch ein Videorecorder angesteuert werden. So sind dann problemlos Videos von Ihrer Software oder Präsentation zu ziehen. Eine Umschaltung zwischen 50 und 60 Hz machen den Impression Encoder auch für den mobilen internationalen Einsatz nutzbar.
Natürlich ersetzt dieses Gerät nicht einen hochwertigen 17 oder 21 Zoll-Monitor. Hier setzt oft auch die Bildröhre des Fernsehers technische Grenzen. Dennoch ist die Qualität des Fernsehbildes wirklich beeindruckend. Fast flimmerfrei kommt das Signal auf den Bildschirm. Für eine Präsentation oder ein Spiel an der heimischen Flimmerkiste ist das Bild mehr als ausreichend. Für einen Preis von rund DM 300,- ist die Anschaffung sowohl im professionellen als auch im privaten Bereich eine sinnvolle Investition. So wird das herkömmliche Spiel auf dem Rechner ein Spaß für alle Beteiligten und für den mobilen Einsatz sind Sie per Laptop und Impression Encoder bestens gerüstet. Wer für seine Games die teure Investition eines größeren Monitors ins Auge gefaßt hat, kann hier für wenig Geld eine Alternative finden.

Wilfred Lindo

Hersteller:	CPS Multimedia Distribution GmbH, Hamburg
Produkt:	Impression Encoder
Preis:	ca. DM 300,-



Konkurrenz für Intel

Power w

Während der letzten zehn Jahre definierte ein einziger Hersteller den Begriff "Personal Computer" in noch stärkerem Maße als IBM und Microsoft: der Prozessor-Hersteller Intel. Doch die Zeiten, in denen in den meisten PCs ein "Intel inside" war, könnten schon bald vorbei sein ...

Seit Jahren bemühen sich bereits verschiedene Chip-Produzenten um die Entwicklung neuer Prozessor-Konzepte, die genug Leistung für die Anwendungen (und Spiele) der Zukunft bieten. Im vergangenen Jahr kamen nun erste Produkte auf den Markt, deren Potential ausreichen dürfte, die Vorherrschaft der Intel-Prozessoren ernsthaft in Frage zu stellen: Mit dem Alpha AXP schickt DEC eine Hochleistungs-CPU ins Rennen, die mit Taktfrequenzen von 150 MHz und mehr Leistung en masse bietet. Zwar bietet mittlerweile sogar schon Vobis einen PC auf Basis des Alpha AXP an, preislich jedoch richten sich die Alpha-PCs eher an professionelle Anwender.
Für den privaten PC-Freak eher erschwinglich werden jene PCs sein, die auf dem PowerPC-Konzept basieren und im Laufe dieses Jahres auf den Markt kommen. Entwickelt von den Branchenriesen IBM, Apple und Motorola, ist der PowerPC-Chip die eierlegende Wollmilchsau schlechthin: Insgesamt vier ziemlich verschiedene Varianten wird es kurzfristig geben, wobei die Preise der Prozessoren um mehr als Faktor 2 unter denen vergleichbarer Intel-CPUs liegen. Eine weitere Stärke des PowerPC sind die raffinierten Mechanismen zur Emulation anderer Prozessoren: So wird schon das kleinste Modell in der Lage sein, sowohl den 68040 eines Macintosh als auch den 80486 eines normalen PC in voller Geschwindigkeit zu emulieren. Im Klartext: Bestehende Software läuft – die richtige Zusatzhardware vorausgesetzt – auf den PowerPCs ohne Anpassung sofort in gewohnter Geschwindigkeit. Das eigentliche Leistungspotential dieser neuen Computer-Generation wird in der Emulation jedoch nur angekratzt: Mit speziell angepaßten Programmen ist selbst der billigste PowerPC schon heute mindestens genauso schnell wie ein Pentium!

Die Technik

Ohne allzu sehr in die Technik einzusteigen, wollen wir doch eine Frage beantworten: Woher kommt die hohe Leistung des PowerPC? Auf den ersten Blick ist es vor allem die Taktfrequenz, die die Geschwindigkeit eines Prozessors bestimmt. Sicher ist dieser Faktor auch wichtig, wie die Entwicklung in den vergangenen Jahren gezeigt hat. Doch mit zunehmender Taktfrequenz stößt man auf schwer zu überwindende Probleme: Je höher die Taktfrequenz, desto größer die Wärmeentwicklung – kein Wunder, daß gerade Pentium-PCs mit zusätzlichen Lüftern gespickt sind. Außerdem ist irgendwann eine prinzipielle technologische Grenze erreicht. Es muß also andere Wege geben.
Das Zauberwort heißt superskalare RISC-Architektur. Der Reihe nach: Ein RISC-Prozessor (Reduced Instruction Set Computer) wie der PowerPC bietet im Gegensatz zu CISC (das C steht für Complex) einen einfacheren Befehlssatz, wobei die Befehle jedoch sehr, sehr schnell abgearbeitet werden können. Superskalar steht zudem für einen möglichst parallelen Aufbau der CPU, das bedeutet: Mehrere Befehle können quasi gleichzeitig bearbeitet werden. So kann der PowerPC beispielsweise gleichzeitig eine Addition ausführen und einen Sprung an eine andere Stelle des Programms vorbereiten – und damit gewinnt man viel Zeit, ohne die Taktfrequenz erhöhen zu müssen. Zusätzlich nutzen Prozessoren wie der PowerPC alle verfügbaren Tricks, wie zum Beispiel relativ große, intelligente Cache-Speicher, die Zugriffe auf das (für CPU-Verhältnisse) langsame RAM reduzieren sollen.

Die Software-Frage

Da der PowerPC – ebenso wie andere neue RISC-Prozessoren – auf unterster Ebene von Hause aus nicht kompatibel zur 80x86-Familie ist, kann vorhandene Software nur mit Tricks weiterbenutzt

Power PC vs. Pentium, Alpa AXP und MPS R4400

Nicht nur Motorola, IBM und Apple ringen um die Gunst angehender Power-User, auch andere Chip-Hersteller haben konkrete Vorstellungen, wie der PC der Zukunft aussehen könnte. Zwar stehen die Chancen für das PowerPC-Team bestens, aber noch ist das Rennen nicht entschieden – werfen wir also einen Blick auf die Konkurrenz:
Zumindest im Profi-Bereich gute Chancen dürfte DEC mit dem AXP-Konzept haben. Eine echte 64-Bit-Architektur mit Taktfrequenzen bis zu 275 MHz verspricht Power satt. Neben den Boliden hat DEC auch einen mit nur 66 MHz getakteten Chip im Programm, der für den Einsatz in Notebooks gedacht ist. Problematisch ist bei der Alpha-Familie allerdings der relativ hohe Aufwand bei der Produktion, der den Spielraum in finanzieller wie in technologischer Hinsicht sehr eng erscheinen läßt. Als Exote gilt derzeit noch der R4400 von MIPS, bekannt aus den Grafik-Workstations von Silicon Graphics. Im Low-End-Bereich könnte sich der kleine Bruder, der R4200, möglicherweise sogar in Spielkonsolen etablieren: Die Gerüchteküche läßt vernehmen, daß im Rahmen der Zusammenarbeit zwischen Silicon Graphics und Nintendo der MIPS R4200 für eine neue Spielkonsole mit Virtual-Reality-Elementen eingesetzt werden könnte.

ithout the Price

werden. Neben reinen Software-Emulationen – die, wie eingangs schon erwähnt, recht schnell sein werden – wird es von IBM eine spezielle Variante des PowerPC geben, in die zusätzlich ein 486er integriert ist. Damit steht voller Kompatibilität und hoher Geschwindigkeit nichts mehr im Wege.
Mittelfristig ist natürlich auch bei den Spiele-Herstellern ein Umdenken zu erwarten: Wenn das PowerPC-Konzept den erwarteten Erfolg verzeichnen kann, werden speziell ongepaßte Spiele auf den Markt kommen, die heutige Renner wie Strike Commander und Doom ziemlich alt aussehen lassen dürften. Dabei profitieren die Programmierer nicht nur von der hohen Leistung der CPU, sondern auch von leistungsfähigeren Bus-Systemen: PCI wird sich in Verbindung mit dem PowerPC wohl als Standard etablieren. Hochauflösende, ruckfrei bewegte Grafiken werden dadurch schon bald selbstverständlich sein.
Wer vorwiegend professionelle Anwendungen oder unter Windows laufende Spiele im Auge hat, braucht sich ebenfalls keine Sorgen zu machen: Er wird zwischen Windows NT und einem emulierten Windows 3.1 wählen können, erstes in exzellenter, letzteres in guter Geschwindigkeit. Unterschätzen sollte man auch nicht, daß durch Apples Engagement in Sachen PowerPC die nächste Generation des Macintosh komplett auf dem neuen Prozessor basieren wird. Entsprechend groß ist die Zahl der Mac-Entwickler, die schon fleißig an PowerPC-Programmen stricken – und zwar nicht nur Anwendungssoftware, sondern auch Spiele.

Die Zeitfrage

Bleibt eine Frage: Wie konkret ist der PowerPC, wann kommen erste Computer mit der neuen CPU auf den Markt? – Nun, das erste Modell, eine Workstation von IBM, steht bereits beim Händler. Die ersten für den Massenmarkt interessanten Produkte werden von Apple kommen und noch im Frühling 1994 zu kaufen sein. PowerPCs anderer Unternehmen werden sicher noch im Laufe des Jahres folgen, wobei IBM den Herstellern in Form der Power PC Reference Platform schon wichtige Design-Tips mit auf den Weg gegeben hat.

Richard Vogler ■

Konventionelles

Die wichtigsten Konkurrenten des PowerPC sind natürlich Intels Prozessoren, allen voran der Pentium, der jedoch unter einem Problem leidet: Er bietet nicht genug Leistung, um den im Vergleich zu 486er und PowerPC hohen Preis zu rechtfertigen. Langfristig gesehen ist aber eine Abkehr von der 80x86-Familie ohnehin nicht zu vermeiden, denn der Pentium stößt schon jetzt an technologische Grenzen, die kaum zu überwinden sind. Im Klartext: Spätestens die nächste Generation des 80x86 wird leistungsmäßig einfach nicht mehr mithalten können.
Kurzfristig könnten aber dennoch die intern mit dreifacher Taktfrequenz laufenden Prozessoren auf 486-Basis interessant sein: So haben mehrere Hersteller, darunter Intel und IBM, bereits einen mit 99 MHz getakteten 486er angekündigt, der allerdings eher eine dezente Leistungssteigerung als einen Quantensprung verspricht.

Aufbau des PowerPC

So sieht der erste Vertreter der PowerPC-Familie, der MPC 601, in starker Vergrößerung aus. Den größten Teil des Silikons belegt der 32 KByte große Cache-Speicher, der sowohl für Daten als auch für Programmbefehle genutzt wird (rechts unten). Direkt darüber liegt die "Floating-Point Execution Unit", die zur Berechnung von Fließkomma-Operationen dient, die zum Beispiel für 3D-Darstellungen gebraucht werden. Völlig getrennt und damit auch parallel arbeitet die Integer Unit (links unten), die normale mathematische Berechnungen durchführt. Die Memory Management Unit (Mitte links) ordnet logische Adressen dem physikalischen Speicher zu: Auf diese Weise kann der MPC 601 über die 4 GByte echten Hauptspeicher hinaus bis zu 4 Terabyte (!) virtuellen Speicher verwalten. Rechts oben von der MMU liegt die Branch Processing Unit, die auch die sogenannte Branch Prediction übernimmt: Hier versucht der PowerPC noch während der Ausführung eines anderen Befehls zu ermitteln, wohin ein kommender Sprungbefehl führen wird. Diese "Sprungvorhersage" ist wichtig, um den Cache rechtzeitig mit den richtigen Daten füllen zu können.

PowerPC vs. Pentium - Die Technik

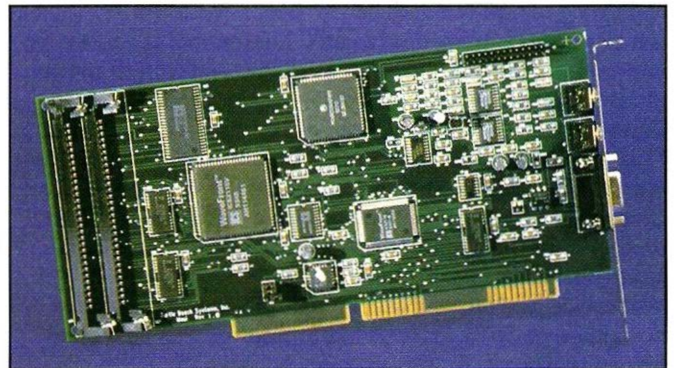
Computertyp	PowerPC 601	Pentium
Anzahl der Register	64	8
Cache-Größe (Daten/Befehle)	32 KByte	8 / 8 KByte
parallel ausführbare Instruktionen	3	2
Taktfrequenzen	50-80 MHz	60-66 MHz
Technologie	0,65 µ	0,8 µ
Anzahl Transistoren	2,8 Millionen	3,1 Millionen
Größe des Silikons	120 mm2	290 mm2
Stromversorgung	3,6 Volt	5 Volt
Leistungsaufnahme (bei 66 MHz)	9 Watt	16 Watt
Preis der 66-MHz CPU (bei OEM-Stückzahlen)	$350	$950

Wenn eine Firma schon Turtle Beach heißt, wundert es kaum, daß deren neueste Soundkarte nach einer hawaiianischen Insel benannt wurde: Maui. Beim Test eines der ersten Serienboards konnten wir uns davon überzeugen, daß nicht nur der Name dieser Wavetable-Karte gut klingt ...

Maui Soundkarte von Turtle Beach

Es gibt kein Bier auf Hawaii ...

Konzipiert wurde die Maui als zusätzliche MIDI-Karte zu einer konventionellen Soundkarte, zumal man bei Turtle Beach auf eine Samplefunktionen verzichtet hat und deshalb zum Digitalisieren von Klängen ohnehin eine weitere Karte benötigt. Optional ist der Anschluß an das WaveBlaster-Interface der Sound Blaster 16 möglich, wobei sich die Maui dann wie eine WaveBlaster verhält. Die Maui benötigt aber in jedem Fall einen separaten Steckplatz, ersetzt jedoch im WaveBlaster-Modus den FM-Synthesizer der SoundBlaster durch den eigenen Synthesizer WaveFront vom Hersteller ICS.
Die Funktionsweise ist im Grunde recht einfach: Die über die SoundBlaster 16 an die Maui geschickten MIDI-Daten werden dort in die gewünschten Klänge umgesetzt und über das WaveBlaster-Interface in digitaler Form wieder zurückgeschickt. Der interne Mixer der SoundBlaster kann diese Daten jetzt mit eventuell digitalisierten eigenen Klängen mischen und über die angeschlossenen Lautsprecher ausgeben. In der Praxis bedeutet dies, daß sich MIDI-Songs mit Sound-Samples beliebig mischen lassen.
Aber auch ohne WaveBlaster-Interface kann die Maui zu jeder Soundkarte parallel betrieben werden. So ist es beispielsweise auch der älteren SoundBlaster Pro möglich, mit der Maui zusammenzuarbeiten. Das am Audio-Out-Ausgang anliegende Signal der Maui wird in diesem Fall einfach in die Line-In-Buchse der SoundBlaster gegeben und die Lautstärke über den internen Mixer abgestimmt.
Zur Sounderzeugung sind 2 MByte ROM-Samples enthalten, die über den Synthesizer WaveFront 2115 von ICS abgerufen werden. Dieser auch in diversen Musik-Synthesizern eingesetzte Chipsatz bietet bei einer Auflösung von 44,1 KHz 24 Stimmen gleichzeitig und bei nur 33 KHz sogar 32 Stimmen. Über das serienmäßige RAM von 256 KByte lassen sich einzelne Instrumente durch neue Samples ersetzen, so daß beispielsweise anstatt eines Paukenschlages das Kläffen von Nachbars Struppi ertönt. Über zwei SIMM-Steckplätze ist ein optionaler Speicherausbau auf bis zu 8 MByte möglich, wodurch sich eine Vielzahl von neuen Instrumenten implementieren läßt. Über den im WaveFront 2115 integrierten DSP sind schließlich noch die bei Soundkarten dieser Leistungsklasse üblichen Klangeffekte wie Hall realisierbar.
Zum Bearbeiten und Aufnehmen von Sound-Samples ist mit Wave SE ein ultra-genialer Editor enthalten, der kaum Wünsche offenläßt: Die verschiedensten Soundformate können gelesen werden, eine Frequenzanalyse über eine Fast-Fourier-Transformation (FFT) wird dank des DSPs in Sekundenbruchteilen erstellt. Weiterhin stehen über zehn Filter und Spezialeffekte zum Verfremden der Samples zur Verfügung, die über das simple Erzeugen von Echo und Hall weit hinausgehen. Zum Laden von neuen Klängen in das RAM der Maui dient schließlich der Editor Sample-Store, der unter Windows läuft und einfach zu bedienen ist.

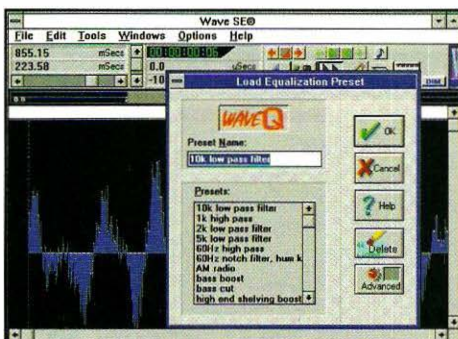


Auffällig an der Maui sind die zwei SIMM-Steckplätze, durch die ein Speicherausbau auf 8 MByte möglich wird.

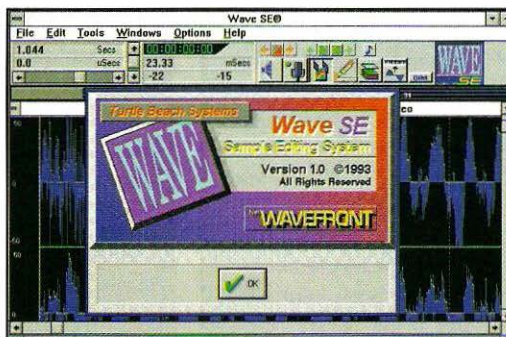
Fazit

Im Grunde ist die Maui ein Synthesizer für Hobbymusiker, der durch die WaveBlaster-Option aber auch zum Spielen interessant wird. Unterstützt ein Spiel den General-MIDI-Standard, kann die Maui ihre Stärken voll ausspielen und liegt – rein subjektiv betrachtet – in puncto Soundqualität näher an der RAP-10 als an den zahlreichen WaveTable-Soundkarten.

Christian Späthe ■



Der Editor Wave SE bietet über den DSP nachladbare Filter zur Klangbearbeitung.



Auch wenn die Maui keine Aufnahmefunktionen bietet, ist mit Wave SE ein vollwertiger Soundeditor enthalten.

Produkt: Maui
Hersteller: Turtle Beach
Vertrieb:
M3C Systemtechnik GmbH,
Großbeerenstraße 51,
10965 Berlin,
Telefon (030) 785 60 66,
Telefax (030) 785 68 49
Preis: 499 Mark

Rainbow Pad

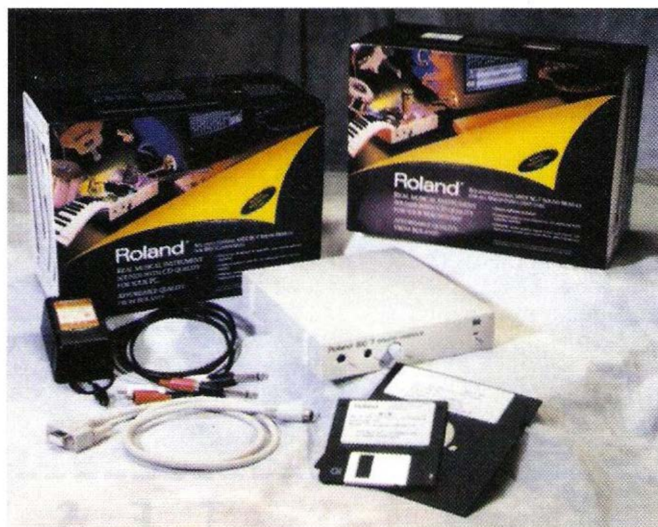
Computergehäuse und Peripheriegeräte sind bisher noch in den langweiligsten Farbtönen gehalten. Etwas Abwechslung und Farbe verspricht CNS Computersysteme mit einem regelrechten Chamäleon unter den Mauspads: Das Rainbow Pad ist mit einer temperaturempfindlichen Flüssigkristall-Schicht überzogen, die je nach Umgebungstemperatur ihre Farbe verändert. Besonders interessante Effekte lassen sich mit der eigenen Hand oder einem heißen Getränk erzielen. Mit dem Finger ließen sich etwa interessante Muster kritzeln oder anhand der Handtemperatur der persönliche Streßzustand messen. Das Rainbow Pad ist abwaschbar, ungiftig und zum Preis von DM 32,- in verschiedenen Farben erhältlich.



Info: **CNS Computersysteme,**
Kurt Schumacher Str. 18,
82256 Fürstenfeldbruck
Tel. 08141-23601

Roland SC-7

Wer ein Notebook hat, muß dem Spielen am PC nicht unbedingt abgeneigt sein. Einschnitte mußten die Besitzer tragbarer PCs allerdings in vielerlei Hinsicht hinnehmen: Zum einen mußte man eine verwischte Grafik ertragen, zum anderen war der Einbau einer Soundkarte unmöglich. Bei der Grafik konnte ein separat angeschlossener VGA-Monitor abhelfen, beim Ton helfen seit einiger Zeit extern angeschlossene Soundmodule. Der renommierte Musikzubehör-Hersteller Roland bietet jetzt eine eigene Lösung für dieses Problem an: Die Roland SC-7. Das externe Gerät zum Anschluß an die serielle Schnittstelle bietet General Midi-Kompatibilität in gewohnter Roland-Qualität. Hall-Effekte, 128 digitale Samples und ein Standard-Midi-Anschluß für Midi-Geräte und Keyboards gehören ebenso zur Ausstattung wie eine Reihe nützlicher PC- und Macintosh-Applikationen. Im Inneren des Moduls gibt ein 28-stimmiger Roland Sound Canvas Chip den Ton an, was Midi-Profis bereits eine ungefähre Vorstellung von der Klangqualität der SC-7 geben dürfte. Bis jetzt ist der SC-7 nur in den USA für 399,- US-Dollar erhältlich. Wer die Einführung in Deutschland nicht mehr abwarten kann, erhält weitere Infos unter nebenstehender Adresse.



Info: **Roland Corporation,**
7200 Dominion Circle,
Los Angeles, CA 90040
Tel. 001-213-685-5141

ReNO CD-ROM-Player



Mit dem ReNO CD-ROM-Player stößt Media Vision jetzt in die Marktlücke der tragbaren CD-ROM-Laufwerke. Der leichte Begleiter läßt sich an Heim-PCs und viele Notebooks anschließen, kann als Audio CD-Abspielgerät eingesetzt werden und sogar Photo-CDs verarbeiten. Die technischen Werte des ReNO sprechen für sich: Die Übertragungsrate 306 KB/s und eine durchschnittliche Zugriffszeit von 180 ms sind auch modernen CD-ROM-Anwendungen und Spielen wie Rebel Assault gewachsen. Der Preis für das Laufwerk mit Software beträgt 799,- DM.

Info: **Media Vision,**
Raiffeisenallee 16,
82041 München-Oberhaching.

Welche Ansprüche sollte ein PC-Besitzer an ein CD-ROM-Laufwerk und eine Soundkarte stellen, um mit seinem System noch einige Zeit up-to-date zu bleiben? Momentan sollte Ihnen ein guter Freund in etwa den folgenden Ratschlag geben. Kein CD-Laufwerk mehr unter 300 KByte pro Sekunde und keine Soundkarte mehr ohne 16 Bit-Tonerzeugung und SoundBlaster bzw. AdLib-Kompatibilität. Der Soundkarten-Hersteller Media Vision schließt sich jetzt dem Beispiel weniger anderer Hersteller an und bringt genau diese Eigenschaften in einem CD-ROM-Upgrade-Kit unter einen Hut: Das Fusion DoubleCD 16 ist im Augenblick wohl die interessanteste Alternative im Bereich dieser Upgrade-Kits.

Die Installation: Ein Schraubenzieher und 30 Minuten

Auf den ersten Blick ist die Verpackung des Double CD etwas übergroß ausgefallen - ein CD-Laufwerk und eine Soundkarte würden auch in der Hälfte des Kartons ausreichend Platz finden. Die Ausstattung des Komplettpaketes verlangt aber nach etwas mehr Raum als üblich: Neben dem obligatorischen Paar Aktiv-Boxen befinden sich gleich fünf Software-CDs im Lieferumfang. Erstaunt hat uns an dieser Tatsache vor allem, daß der Hersteller bei der Auswahl der Titel nicht - wie allgemein üblich - auf den Preis, sondern auf die Qualität geachtet hat. Das CD-ROM-Referenzspiel The 7th Guest, der Klassiker Battle Chess, eine Multimedia-Enzyklopädie für Windows und Civilization sind qualitativ hochwertige Fullprice-Programme, für die der Kunde separat noch einmal DM 400 bis 500 hinlegen müßte. Es geht los: Gehäuse auf und rein mit den Geräten! Auf der Hauptplatine wird ein freier 16 Bit-Steckplatz ausfindig gemacht und an der Gehäusefront ein freier 5.25 Zoll-Einschub. Falls beides nicht vorhanden ist, könnte man sich mit dem Ausbau des veralteten 5.25"-Diskettenlaufwerks und der Joystickkarte behelfen, die in der neuen Soundkarte bereits intergriert ist. Nach dem Einschieben und Verschrauben von Soundkarte und Laufwerk geht es an die Verkabelung. Ein SCSI-Breitbandkabel und ein zweiädriges Audio-Kabel verbinden Soundkarte und CD-ROM, außerdem muß das CD-Laufwerk an die Stromversorgung angeschlossen werden.

Fusion DoubleCD16

Zwei gute Freunde



Eine 16 Bit-Soundkarte, ein Double-Speed-CD-ROM-Laufwerk und beides zusammen für möglichst wenig Geld? Das sind ja gleich drei Wünsche auf einmal! Wer dem noch anfügen möchte: "Das geht nun wirklich nicht!" täuscht sich in diesem Fall. Das Fusion DoubleCD erfüllt noch einige Wünsche mehr. Und das zu einem Preis, der sich sehen lassen kann.

Quick Install und die Software

Die Installation aller nötigen Treiber wird mit Quick Install von den beiden Installationsdisketten vorgenommen. Neben den beiden CD-ROM-Treibern verlangt die Soundkarte ebenfalls nach einem TSR-Programm (MVSOUND.SYS) , das in die CONFIG.SYS eingebunden werden muß. Das Umstecken von Jumpern ist nach Media Visions-Konzept nicht mehr vorgesehen: Die Festlegung der nötigen DMA- und Interrupt-Adressen geschieht über die Software. Neben den nötigen Treiberprogrammen und einigen Sound-Utilities befinden sich ein CD-Player für DOS und einige Programme für Windows, unter anderem ebenfalls ein CD-Player und ein Mischpult, auf den Disketten. Das Konzept mit den software-verstellbaren Hardware-Adressen hat seine Vor- und Nachteile: Zum einen fällt es dem Einsteiger leichter, ohne großes Hintergrundwissen durch Trial-and-Error die richtigen Einstellungen zu finden, zum anderen verbrauchen die TSRs aber auch Ihren Platz im Hauptspeicher. Wer sich mit AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS, Upper Memory Blocks und EMM386 nicht exzellent auskennt, sieht seinen verfügbaren Hauptspeicher schnell unter 500 KByte zusammenschrumpfen.

Die Pro AudioSpectrum16

Mit der 16 Bit-Soundkarte bekommt der Spieler fast alles, was derzeit im Entertainment-Bereich Standard ist: Die SoundBlaster-Emulation garantiert, daß wirklich jedes Spiel, das momentan erhältlich ist, mit der Karte zusammenarbeitet. Die Ein- und Ausgänge (Microphon, Lautsprecher, Line-In, Line-Out und Joystick) auf der Kartenrückseite sind vorbildlich beschriftet. Klangmäßig zählt die Pro Audio, die in der vorliegenden Form bereits seit geraumer Zeit auf dem Markt ist, ebenfalls zu den Karten, die sich keinesfalls verstecken müssen.



Die Windows-Applikationen im Überblick: Mix-Programme und ein CD-Player.

Das NEC CDR 210

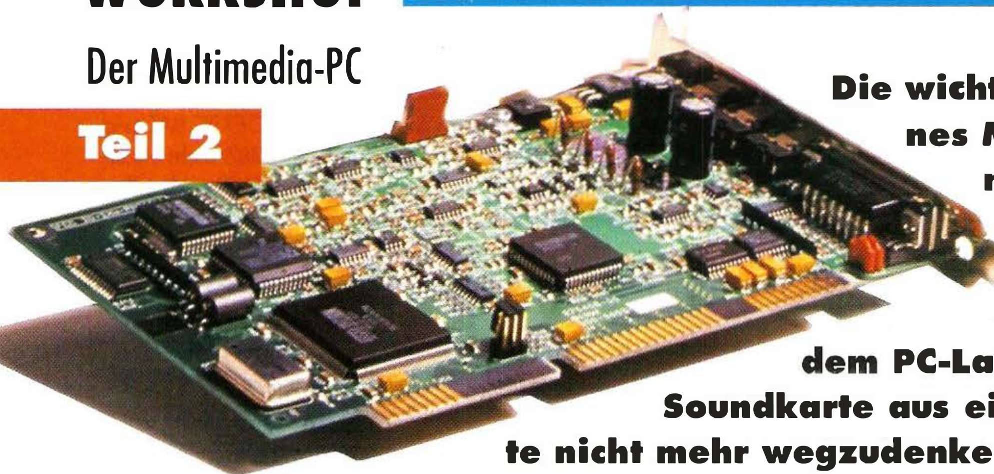
Im Bezug auf das CD-Laufwerk steckte in der Schachtel eine Überraschung: Offenbar war den Autoren der Begleitliteratur nicht bekannt, welches Laufwerk dem Paket beigefügt werden soll. In unserer Packung steckte auf alle Fälle ein NEC Double Speed-Laufwerk mit herkömmlicher CD-Schublade, während in allen Teilen der Anleitung von einem Caddy-Laufwerk die Rede ist. Bis auf eine gewisse Verwirrung entsteht dem Käufer aber dadurch kein Schaden. Das CD-ROM-Laufwerk erwies sich allen Anforderungen des XA-Standards gewachsen: Die Übertragungsrate von 300 KByte/s ist auch Grafikorgien wie Trilobytes The 7th Guest gewachsen. Photo CDs können gelesen werden (die entsprechende Software liegt leider nicht bei), und auch mit Audio CDs hat das Gerät keinerlei Probleme.

Wenn nach einem Fazit verlangt wird, kann das Fusion DoubleCD-Paket nur empfohlen werden. Für den fairen Preis ist die Qualität aller Komponenten wirklich erstaunlich. Wem die knapp 1300 Mark für die Aufrüstung - für diesen Preis ist diese Kombination schon bei zahlreichen Händlern erhältlich - dennoch zu teuer sind, der sollte bis zum Frühjahr '94 warten. Der Hersteller kündigt bereits jetzt noch weitere, preisgünstigere Upgrade-Kits unterhalb der 1000 DM-Grenze an.

Thomas Borovskis ■

Hersteller: Media Vision • **Preis:** DM 1398,-

Teil 2



Die wichtigste Komponente eines Multimedia-PCs ist immer noch der Sound. Drang noch vor einigen Jahren ein gequältes Piepsen aus dem PC-Lautsprecher, so ist die Soundkarte aus einem Rechner von heute nicht mehr wegzudenken. Sie stellt den eigentlichen Wegbereiter für die breite Durchsetzung von Multimedia dar. Waren zunächst nur sehr wenige Soundkarten am Markt, so wuchs das Angebot sehr schnell an. Heute ist der Markt kaum noch zu überblicken. Was Sie heute alles mit Sound anfangen können, zeigen wir Ihnen im zweiten Teil unseres Workshops. *Von Wilfred Lindo*

Marke: Eigenbau!

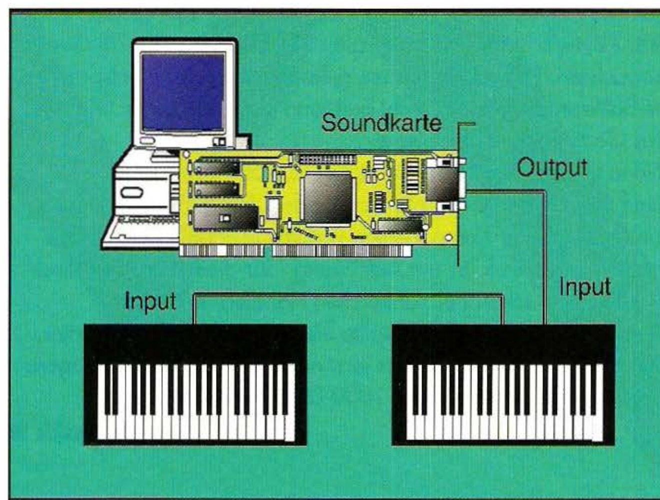
Der Multimedia-PC

Den Anfang machte der Gamebereich. Schnell entwickelten sich der Soundblaster und die Adlib-Karte zum ersten Standard. Doch bereits heute reicht dieser Standard schon lange nicht mehr aus, wenn es um hochgesteckte Multimedia-Anforderungen geht. Für welche Karte Sie sich entscheiden, ist ausschließlich von dem geplanten Einsatz abhängig. Bei der eigentlichen Sounderzeugung können verschiedene Wege gegangen werden.

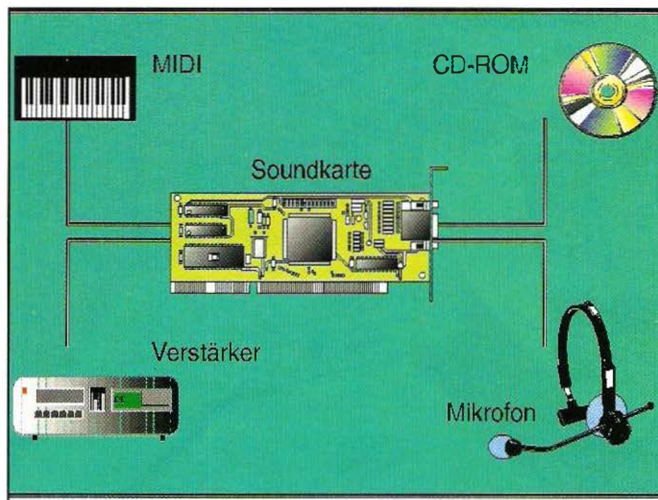
Am einfachsten hat es der Anwender, der dem Gekrächze aus dem Lautsprecher ein Ende setzen will und nur spielen möchte. Wer die passende Sounduntermalung für seine Computerspiele sucht, braucht zunächst nur eine Adlib- oder Soundblaster-kompatible Soundkarte. Wer neben dem reinen Spielen seine ersten Schritte in die Multimedia-Welt wagt, sollte sich eine MPC-kompatible Karte zulegen. Diese beinhaltet die Soundblaster-Kompatibilität, bietet Ihnen daneben aber auch den Genuß von multimedialen Klangerlebnissen unter Windows. Für den reinen Multimedia-Anwender sind weitaus höhere Anforderungen nötig. Hier muß es auf jeden Fall eine 16 Bit-Soundkarte mit einer hohen Sampling-Rate sein. Natürlich darf ein Standardanschluß für ein CD-ROM-Laufwerk nicht fehlen. Eine anderer Anwenderkreis ist die Gruppe der Heimmusiker, die in erster Linie an der MIDI-Tauglichkeit der Karte interessiert sind. Hier sind der hochwertige Klang und die einwandfreie Wiedergabequalität die entscheidenden Auswahlkriterien. Wer sich jedoch für diese Art der Soundkarte entscheidet, muß in den meisten Fällen auf Multimedia und Spiele verzichten. Nur sehr wenige Karten bieten in diesem Bereich unterschiedliche Standards.

Sound mit Windows

Im Software-Bereich machte die Weiterentwicklung ähnlich große Schritte wie im Hardware-Sektor. Auch hier entstand ein Standard, der es dem Benutzer ermöglicht, sich schnell und einfach in allen Programmen zurechtzufinden: der SAA-Standard. Lange Zeit waren dabei unterschiedliche grafische Benutzeroberflächen am Markt. Doch als Microsoft Windows 3.0 auf den Markt brachte und viele Software-Anbieter nachzogen, war der Kampf zugunsten von



Die Konfiguration einer einfachen MIDI-Anordnung.



Ihre Soundkarte und die wichtigsten Anschlüsse.

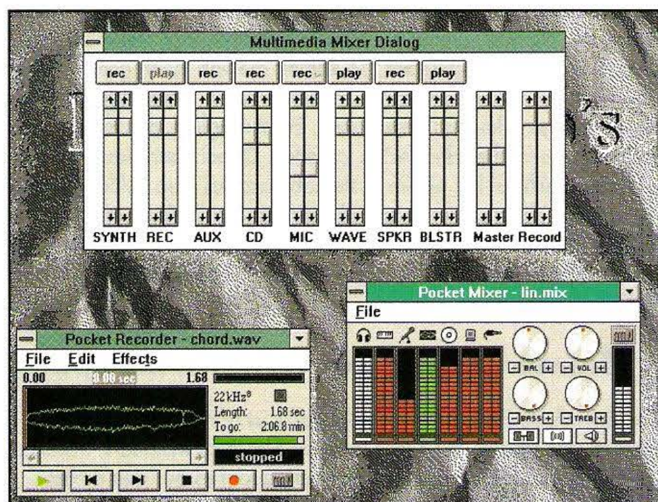
Microsoft entschieden. In der aktuellen Version 3.1 hat Microsoft bereits viele Multimedia-Funktionen standardmäßig integriert, die vorher als Multimedia Extensions for Windows 3.0 erhältlich waren. Um diesen Schritt in Richtung Multimedia zu gehen, mußten mehr als 200 neue Funktionen integriert werden. Sie umfassen die Joystick-Steuerung sowie eine umfangreichere Zeitsteuerung, die Verwaltung von MIDI-Daten und digitalisiertem Sound, die Steuerung von externen Medien und verschiedene Grafikfunktionen für Animationssequenzen.

Wenn Sie Windows 3.1. erstmals auf Ihrem Rechner installieren, dann werden Sie keinen Ton hören. Er schlummert noch im Verborgenen. Um in den Genuß des Sounds zu kommen, müssen Sie zunächst das Fenster Systemsteuerung ansprechen. Hinter dem Treiber-Icon verbergen sich alle gängigen Sound-Treiber, um Ihre Soundkarte anzusteuern. Neben dem jeweiligen Treiber müssen Sie noch die nötige Interruptnummer und die Portadressen eingeben. Nach einem nochmaligen Systemstart sind dann alle Treiber verfügbar. Zum Abspielen von MIDI-Dateien unter Windows müssen Sie noch zusätzlich den sogenannten MIDI-Mapper installieren.

Sind alle Treiber erfolgreich installiert, können Sie beginnen, alle Sound-Eigenschaften zu nutzen. Als ersten Schritt bietet Windows die Fähigkeit, bestimmten Ereignissen (Abbruch, Hinweis, Start usw.) akustische Signale zuzuordnen. So können Sie das Hochfahren von Windows mit den ersten Takten von Beethovens Fünfter begleiten oder bei einem Systemfehler ein aufrüttelndes Signal aus Ihrem Lautsprecher ertönen lassen. Der Phantasie sind hier keine Grenzen gesetzt. Die hierfür nötigen Soundfiles sind WAV-Dateien, die Sie auch selbst mit dem unter Windows verfügbaren Klangrecorder erstellen können. Mit ihm können Sie diese Dateien laden, abspielen, bearbeiten und aufnehmen. Das Programm selbst ist einem Cassettenrecorder nachempfunden und verfügt somit über die gleichen Funktionen: Rücklauf, Vorlauf, Abspielen, Stop und Aufnahme. Bei der Aufnahme oder der Wiedergabe Ihrer Dateien macht ein nachgebildetes Oszilloskop die Wellenform sichtbar. Die Aufnahmezeit ist abhängig von dem verfügbaren Arbeitsspeicher, maximal können Sie eine Minute lang Ton, Musik oder Sprache speichern. Fast alle Anbieter von Soundkarten liefern speziell unter Windows laufende Sound-Programme mit der entsprechenden Soundkarte aus. Zunehmend kommen auch hochwertige Software-Taals auf den Markt, die alle Register der Sounderzeugung und Verarbeitung ziehen.

Samplen mit dem PC

Ein entscheidendes Kriterium bei der Einsatzfähigkeit einer Soundkarte im Multimedia-Bereich ist das 'Samplen'. Es steht für die digi-



Viele Soundkarten bieten bereits umfangreiche Software im Bereich Sound an.

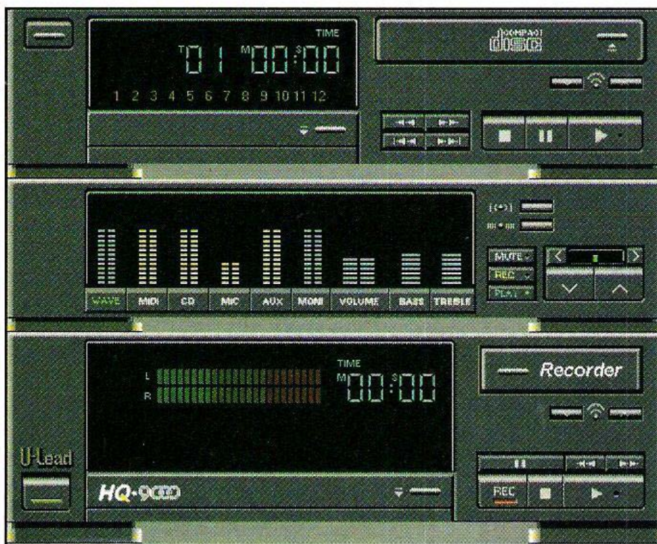
Die ideale Ausstattung

- Mehrstimmiger Synthesizer
- Analog-Digital-Wandler (16 Bit)
- Wavetable-Synthese
- Stereo-Fähigkeit
- Standardisierte CD-ROM Schnittstelle
- Externer Eingang für beliebige Tonquellen
- Regelbarer Mikrofon-Eingang
- Sampling-Rate 22 KHz bis 44 KHz
- MIDI-Schnittstelle (intern/extern)
- Integrierter Verstärker
- Regelbarer Kopfhörer-Anschluß

tale Weiterverarbeitung von analoger Information (Sprache, Musik und Geräusche). Mit einem entsprechenden Editor können aus einem Sample bestimmte Teile herausgelöst, klanglich verändert und mit gleichbleibender Qualität wieder abgespielt werden. Die Qualität eines Samples ist entscheidend von der Auflösung des Analog-Digital-Wandlers abhängig. Dementsprechend erreichen Sie mit einer 8 Bit-Auflösung wesentlich schlechtere Ergebnisse als mit einer 16-Bit-Karte. Aber auch die Samplerate ist von entscheidender Bedeutung. Wollen Sie nur Musik als Hintergrunduntermalung für eine Präsentation wiedergeben oder Sprache reproduzieren, so ist eine Sample-Rate von 22 kHz ausreichend. Um bei einer multimedialen Verarbeitung höchsten klanglichen Ansprüchen gerecht zu werden, muß eine 16 Bit-Auflösung mit einer Sampling-Rate von 44 kHz eingesetzt werden. Dabei muß man jedoch bedenken, daß hochwertige digitale Verarbeitung ihren Preis hat. Nur mit einem schnellen Rechner und entsprechender Festplattenkapazität sind befriedigende Ergebnisse erzielbar.
Mittlerweile ist das Angebot von Software zum Samplen von Musik und Sprache sehr groß, es reicht von einfachen Public Domain- oder Shareware-Programmen bis zu umfangreichen professionellen Software-Paketen. Alle Programme sind in der Lage, Samples aufzunehmen, zu speichern und abzuspielen. Der eigentliche Qualitätsunterschied liegt in der Fähigkeit, die Dateien zu bearbeiten.

Professioneller Einsatz mit MIDI

Grundsätzlich können Sie nur über eine interne oder externe MIDI-Schnittstelle mit der digitalen Welt kommunizieren. Hierüber werden die Informationen von externen MIDI-Geräten, wie beispielsweise die auf einem Keyboard eingespielten Noten, an den Personal Computer geleitet. In die andere Richtung können Sie vom PC aus Steuerbefehle an die MIDI-Geräte senden. So können Sie ohne großen Aufwand eine beeindruckende Klangwelt schaffen.
MIDI (Musical Instrument Digital Interface) wurde Anfang der 80iger Jahre als Standard für den Datenaustausch in der Musikbranche verabschiedet. Der eigentliche Datenaustausch erfolgt über einen normierten DIN-Stecker. Die Kommunikation wird über zwei getrennte Kanäle (Hin- und Rückkanal) seriell abgewickelt. Um ein synchrones Zusammenspiel aller beteiligten Geräte zu gewährleisten, werden die Datenblöcke bei einer Übertragungsgeschwindigkeit von 31250 Bit/s auf eine Größe von einem Byte beschränkt.
Bei vielen Soundkarten oder separaten MIDI-Karten wird bereits umfangreiche Software angeboten. Es kann zwischen Notationssoftware, reinen Klangeditoren und umfangreichen Kompositionsprogrammen unterschieden werden. Dabei ist natürlich die Aufnahme und Bearbeitung von MIDI-Dateien der interessanteste Anwendungsbereich. Diese Programme funktionieren ähnlich wie die herkömmlichen Mehrkanal-Bandmaschinen. Jedes Instrument, jedes Geräusch liegt als eigenständige Information vor. So können Sie ganze Arrangements per PC zusammenstellen. Das Einspielen der verschiedenen Musikstücke geschieht am einfachsten per Keyboard. Parallel dazu wird die Information aufgezeichnet oder die dazugehörige Notation über Ihren Drucker ausgegeben. Die Manipulation der MIDI-Dateien ist dabei unbegrenzt. Sie reicht von einfachen Rhythmusänderungen bis hin zur völligen Verfremdung einzelner Instrumente.
In letzter Zeit drängen zunehmend Karten auf den Markt, die über eine sogenannte Wavetable-Synthese verfügen. Bei dieser Art der MIDI-Technologie werden die Klänge nicht von einem Chip selbst erzeugt, sondern dieser greift vielmehr auf ein Repertoire zurück, das in einem eigenen Speicher bereitsteht. Hier sind die einzelnen Instrumentenklänge in hochwertiger Tonqualität gespeichert. Die Qualität ist dabei maßgeblich von der Größe des Speichers und somit auch von der Anzahl der unterschiedlichen Instrumente abhängig. An dieser Wavetable-Technik haben nicht nur ambitionierte Hobbymusiker ihre Freunde, auch Spiele bringen Ihnen damit eine deutlich bessere Musikuntermalung zu Gehör.



Die Firma CPS bietet eine professionelle Basis für die Soundbeeinflussung unter Windows.

Nützliches für Soundkarten

Wer die Fähigkeiten seiner Soundkarte voll ausschöpfen will, sollte sich noch einige nützliche Ergänzungen zulegen. Wollen Sie Geräusche oder Ihre eigene Stimme aufnehmen, verändern oder in Ihre Multimedia-Anwendung einbauen, so ist die Anschaffung eines Mikrofons notwendig. Viele Karten verfügen über einen integrierten Verstärker. Hiermit können Sie einen Kopfhörer, Ihre Stereo-Anlage oder Aktivboxen anschließen. So kommt die von Ihnen geschaffene Klangwelt zur vollen Entfaltung. Manche Karten bieten darüberhinaus noch einen kleinen Leckerbissen. Es ist möglich, das monotone System-Piepsen über die Karten zu leiten. Dabei kann des Nachts leicht Ihr Nachbar bei einem Systemabsturz aus dem Schlaf gerissen werden. Einige Soundkarten bieten für Spiele einen integrierten Joystick-Port. Sie können dadurch eine separate Joystick-Karte sparen und somit Ihren Joystick direkt über die Soundkarte anschließen.

Immer Ärger mit dem Interrupt

Der eigentliche Einbau einer Soundkarte ist normalerweise ein Kinderspiel. Sie stecken die Karte in einen Slot Ihres Rechners, installieren den dazugehörigen Sound und schon tönt es aus den Boxen. Doch manchmal geht es doch nicht so einfach. Besonders wenn Sie viele Komponenten in Ihrem Rechner haben, kann es leicht zu Problemen kommen. Die häufigste Ursache für Ärger mit der Sound-



karte sind die Interrupts in Ihrem Rechner. Alle Karten steuert ein Rechner über bestimmte Port-Adressen an. Greifen zwei Karten gleichzeitig auf eine Adresse zu, so kommt es zu einer Fehlfunktion. Meist führt dieses Phänomen zu permanenten Wiederholungen eines bestimmten Geräusches oder Musikstückes. Viele Soundkarten bieten in ihrem Lieferumfang Testprogramme, die die genaue Adresse bestimmen. Beim Kauf einer Karte sollten Sie unbedingt darauf achten, daß sie per Schalter oder Jumper die Adresse verändern können. So sind Systemabstürze oder Fehlermeldung leicht behoben.

Die meisten Soundblaster-kompatiblen Karten sind bei der Auslieferung auf den Interrupt 5 voreingestellt. Damit ergeben sich beispielsweise bei Vorhandensein einer zweiten parallelen Schnittstelle die ersten Konflikte. Hier ist eine Belegung auf einen freien Interrupt zwingend erforderlich. Je weniger spezielle Hardware dabei in Ihrem Rechner ist, desto größer ist die Chance, einen fehlerfreien Betrieb zu gewährleisten, was bei einem vollausgerüsteten Multimedia-PC nicht immer ganz einfach ist.

Wieviel Geld für wieviel Sound?

Es sind heute bereits Soundkarten unter 200,- DM auf dem Markt erhältlich. Diese sind in erster Linie für den reinen Spieleinsatz oder zur einfachen Musikuntermalung geeignet. Für eine Soundkarte mit einem hochwertigen 16 Bit-Wandler müssen Sie rund 400,- DM anlegen. Wer zusätzlich noch eine Wavetable-Synthese haben will, muß mit 500,- bis 600,- DM rechnen. Speziell für den MIDI-Einsatz ausgelegte Karten liegen oft im Bereich von 1000,- DM.

In der nächsten Ausgabe beschäftigen wir uns mit dem Wissenswerten rund um die CD. Sie lernen wichtige Standards und Techniken kennen und erhalten die nötigen Tips und Tricks bei dem Kauf und der Installation eines CD-ROM-Laufwerkes.

Interrupts

Für die korrekte Installation ist es notwendig, der Soundkarte den korrekten Interrupt zuzuordnen. Dabei bieten sich die Interrupts 3, 5 sowie 7 (wenn hierüber kein Drucker angesteuert wird) an. Die Interrupt-Belegung bei einem standardmäßigen PC:

IRQ 0 = System Timer	*IRQ 9* = Umleitung von IRQ2
IRQ 1 = Tastaturpuffer	*IRQ 10* = unbelegt
IRQ 2 = Interrupt-Controller	*IRQ 11* = unbelegt
IRQ 3 = Com2 oder COM4	*IRQ 12* = unbelegt
IRQ 4 = Com1 oder COM3	*IRQ 13* = Coprozessor
IRQ 5 = LPT 2	*IRQ 14* = Festplatten-Controller
IRQ 6 = Disketten-Controller	*IRQ 15* = frei
IRQ 7 = LPT 1	
IRQ 8 = Echtzeituhr	

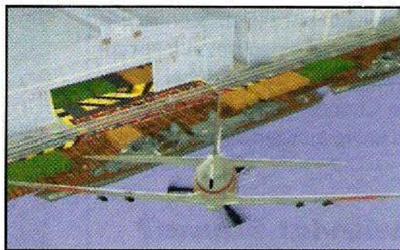
COMING UP!

Pinball Fantasies



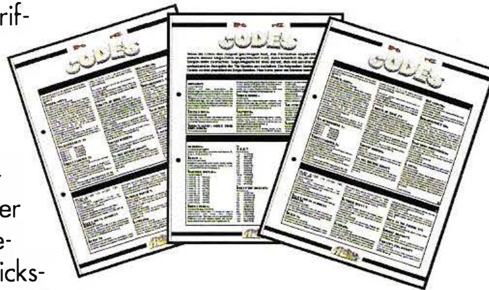
Ist der Markt für Flipper-Spiele bereits gesättigt? Das einheitliche Spielprinzip bei allen erhältlichen Flipper-Simulationen könnte allmählich Langeweile aufkommen lassen. 21st Century Entertainment mußte sich viele Innovationen einfallen lassen, um mit Pinball Fantasies überhaupt noch Marktchancen zu haben. Einige dieser neuen Ideen sind: Super-VGA-Grafik, verstellbarer Neigungswinkel am Tisch und ein grundsätzlich niedrig gehaltener Schwierigkeitsgrad. Unser Test in der nächsten Ausgabe wird zeigen, inwieweit Pinball Fantasies mit den Hauptrivalen Epic Pinball und Silverball konkurrieren kann. Bis dahin können Sie sich aber bereits ein eigenes Bild von den Qualitäten des ersten Tables - auf unserer Coverdisk - machen.

Pacific Strike



Der Strike Commander räumte im vergangenen Jahr ab wie wenig andere Flugsimulationen. Nach einigen Monaten Wartezeit müßte jetzt auch das Nachfolgespiel bald in unseren Redaktionsräumen einflattern: Pacific Strike, eine Simulation die von Origin mit dem gleichen Grafikinterface wie Strike Commander programmiert wurde, versetzt den Spieler zurück in die Zeit des Zweiten Weltkriegs. Auf der Seite der amerikanischen Air Force muß die Schlacht um Pearl Harbour erneut durchfochten werden. Der reale historische Hintergrund und die angekündigten Verbesserungen in den Grafik-Programmroutinen machen Pacific Strike zu einer der interessantesten Ankündigungen der nächsten Monate. Ob das Spiel halten kann was es verspricht, erfahren Sie in einem ausführlichen Test nicht unter vier Seiten Länge!

32 Seiten Tips & Tricks



Aufgrund vieler Zuschriften, deren Zahl inzwischen vierstellige Dimensionen angenommen hat, tun wir jetzt noch mehr um Ihnen mehr Spaß an Ihrer Spielesammlung zu bescheren: Der Tips & Tricks-Teil in der PC Games wächst auf 32 (!) Seiten an. Auf die Vorstellung neuester Spiele müssen Sie dann natürlich nicht verzichten, denn die PC Games wächst ab der April-Ausgabe um genau diese 32 Seiten. Komplettlösungen, Wegweiser, Cheats und geheime Hex-Codes, außerdem noch mehr Spieletests erwarten Sie. Der Preis für Ihre PC Games bleibt natürlich derselbe.

Die nächste PC Games erscheint am 16. März im Zeitschriftenhandel!

Impressum

Verlagsanschrift:
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90 403 Nürnberg
Telefon 09 11/53 25-0

Anschrift der Redaktion:
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Redaktion "PC Games"
Isarstraße 32-34; 90 451 Nürnberg

Geschäftsführer: Adolf Silbermann

Chefredakteur: Christian Geltenpoth

Stellv. Chefredakteur: Christian Müller

Leitende Redakteure:
(verantwortlich für redaktionellen Inhalt und Anzeigenteil)
Thomas Borovskis, Oliver Menne

Bildredaktion: Roland Gerhardt

Textkorrektur: Herbert Aichinger

Redaktion Deutschland:
Hans Ippisch, Michael Erlwein,
Alexander Geltenpoth, Rainer Rosshirt

Hotline - PC Games:
Mo.-Fr., 13 - 16 Uhr, Tel. 09 11 - 6 42 77 62

Redaktion England: Timothy Wilkins

Layout:
Hansgeorg Hafner, Simon Schmid,
Sylvia Stenglein, Mechthild Foatz,
Patrick Hodge, Gisela Tröger

Freie Mitarbeiter:
Thomas Brenner, Petra Maueröder,
Lars Geiger, Harald Wagner, Wilfred Lindo

Titelgestaltung: Simon Schmid

Grafisches Konzept:
Christian Müller, Dieter Steinhauer

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen:
Stefanie Geltenpoth

Vertrieb: Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter: Roland Bollendorf

Anzeigenkontakt:
VECTOR Medienmarketing GmbH
Falkstraße 45-47
47 058 Duisburg
Telefon 02 03 - 3 05 11 11
Fax 02 03 - 3 05 11 34

Thorsten Szameitat
Telefon 09 11 - 9 68 32 19
Mobil 01 71 - 6 21 31 46
Fax 09 11 - 6 42 63 34

Druck: Cooper Clegg Ltd.; Tewkesbury England

Abonnement:
PC Games kostet im Jahres-Abonnement DM 79,-. Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.

